TEKKEN 4

Pierwsze projekty postaci! • BLEEMCAST mamy go!

PlayStation • Dreamcast • PS2 • Nintendo 64 • GameBoy

neo PLUS 33

CZERWIEC 2001 (06/2001) CENA 6.42 ZŁ
(W TYM 7% VAT)

E3 2001
relacja z Los Angeles

Pierwsze gry na Gamecube, nowy trailer Metal Gear Solid 2, widzieliśmy power Xboxa i to, co zostało na Dreamcasta

OSTATNIA WIELKA GRA NA PSX

Alone In The Dark
RECENZJA i OPIS

DOKŁADNE OPISY

- SILVER
- MAT HOFFMAN PRO BMX
- VALKYRIE PROFILE CZ. 2

RECENZJE

Worms World Party • Confidential Mission
Conker's Bad Fur Day • Heroes of Might & Magic
Gotham City Racer • Skies Of Arcadia • i inne...

MegaZapowiedzi

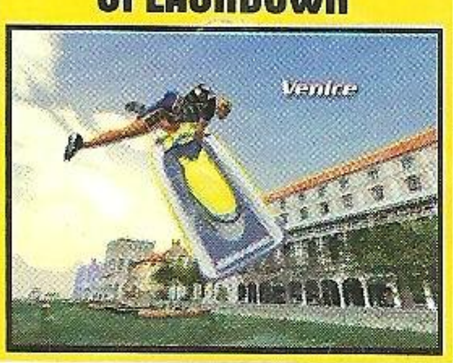
Final Fantasy X
Gdy to zobaczycie, nie uwierzycie własnym oczom

Sonic Adventure 2
Niebieski kontratakuje - Dream (jeszcze) rządzi...

SW ROGUE SQUADRON 2

SPIDER-MAN 2

SPLASHDOWN



007 AGENT UNDER FIRE

INDEPENDENT PRESS 06
9 771505 820004
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

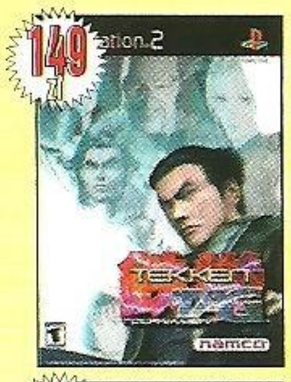
* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA *

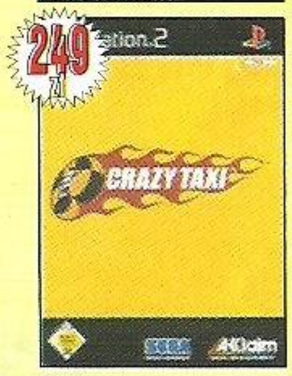
ULTIMA®
Świat Elektroniczne Rozrywki

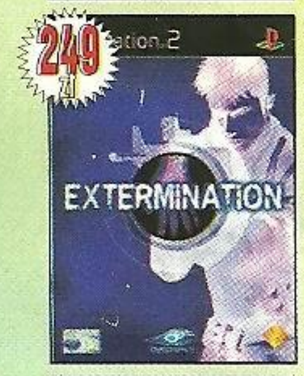
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

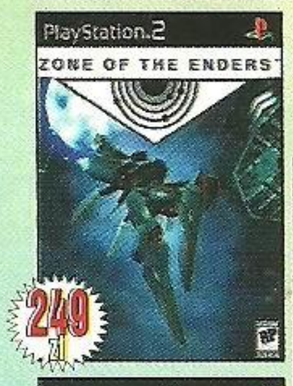
Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
www.ultima.pl
e-mail: ultima@ultima.pl
pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00

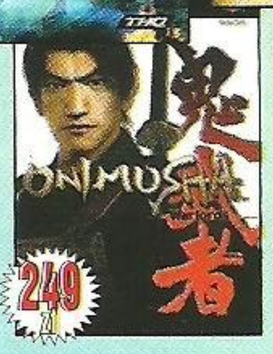
PLAYSTATION 2







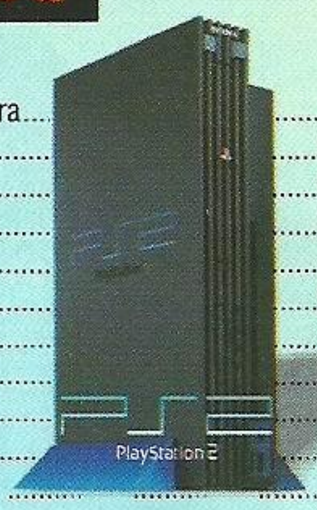




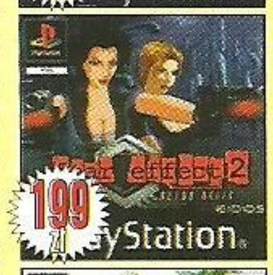
AQUA AQUA	149
ARMORED CORE 2	249
ARMY MEN: GREEN ROGUE	259
CRAZY TAXI	249
DEAD OR ALIVE 2	249
DONALD DUCK: QUACK ATTACK	249
DRIVING EMOTION TYPE–S	249
ETERNAL RING	249
EVERGRACE	249
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	269
F1 RACING CHAMPIONSHIPS	249
FIFA 2001	269
KENGO: MASTERS OF BUSHIDO	249
KESSEN	269
KNOCKOUT KINGS 2001	269
MIDNIGHT CLUB: STREET RACING	249
MOTO GP	249
NBA 2NIGHT	249
NBA HOOPZ	249
NBA LIVE 2001	269
NHL 2001	269
ONI	199
ORPHEN	249
POOL MASTER	249
QUAKE III REVOLUTION	269
RAYMAN REVOLUTION	249
RIDGE RACER 5	149
SHADOW OF MEMORIES	249
SILENT SCOPE	249
SKY ODYSSEY	249
SMUGGLER'S RUN	199
SSX SNOWBOARDING	269
SURFING H3O	249
TEKKEN TAG TOURNAMENT	149
THEME PARK WORLD	259
TIME SPLITTERS	269
TOP GEAR DARE DEVIL	249
UNREAL TOURNAMENT	249
WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC	249
X SQUAD	269
X WINTER GAMES SNOWBOARDING	249
ZONE OF ENDERS	249

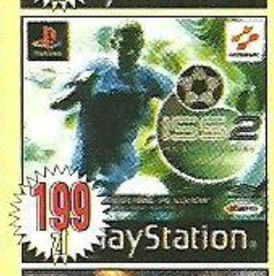
Akcesoria:

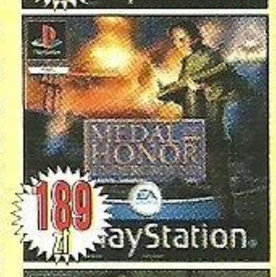
Konsola PLAYSTATION 2 + pilot +gra	tel.
Action Replay	189
Dual Shock 2	149
Extreme Multitap	169
Kabel SVHS	69
Kierownica Twin Turbo Deluxe	299
Memory Card 8MB Sony	179
Multitap – oryginalny!	249
Pilot (nieoryginalny)	69
Pilot MadCatz	129
Podstawka pod konsolę	69

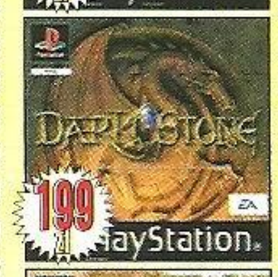


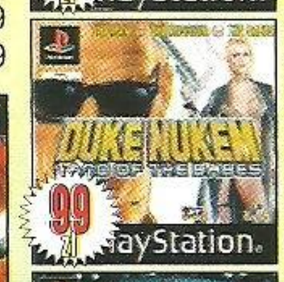
PLAYSTATION

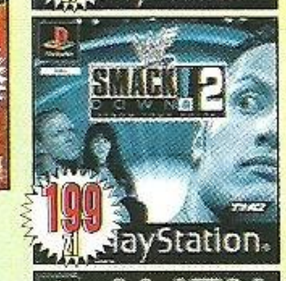


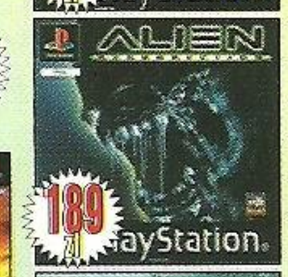








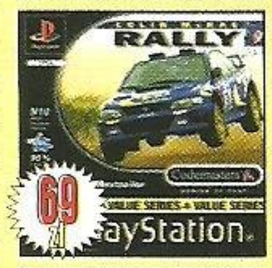


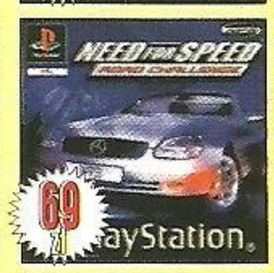


ALADDIN NASIRA'S REVENGE	189
ALIEN RESURECTION	189
ARMY MAN:OPERATION MELTDOWN	199
BLADE	189
C–12 FINAL RESISTANCE	159
CHASE THE EXPRESS	189
COLIN McRAE RALLY 2.0	179
COLONY WARS RED SUN	129
CRASH BASH	199
DARKSTONE	199
DINO CRISIS 2	199
DINOSAUR	199
DRIVER 2	199
F1 WORLD GRAND PRIX	199
FEAR EFFECT 2	199
FIFA 2001	199
FINAL FANTASY 9	279
FRONT MISSION 3	199
GEKIDO	199
GHOUL PANIC	169
G–POLICE: WEAPON OF JUSTICE	149
GRIND SESSION	169
GTA 2	159
HUGO: THE QUEST OF THE SUNSTONES	169
ISS PRO EVOLUTION	149
ISS PRO EVOLUTION 2	199
JADE COCOON	149
K–1 GRAND PRIX	129
KSIĘGA DŻUNGLI + mata	249
LEGEND OF DRAGOON	199
LEGEND OF LEGAIA	169
LEGO RACERS	169
LEGO ROCK RIDERS	169
MEDAL OF HONOR 2	189
MEDIEVIL 2	159
MIKE TYSON BOXING	199
MUPPET MONSTER ADVENTURE	179
NBA LIVE 2001	199
NHL 2001	199
NHL ROCK THE RING	149
PARASITE EVE II	199
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	179
SAGA FRONTIER 2	199
SHADOW MADNESS	159
SHEEP	159
SPIDER–MAN	199
SPYRO 3	199
SYPHON FILTER 2	179
TENCHU 2	199
TEST DRIVE 6	129
THE MUMMY	199
THE ROAD TO EL DORADO	189
THE WORLD IS NOT ENOUGH	199
TIGGER'S HONEY HUNT	189
TINY TANK	139
TOCA 3	199
TOM AND JERRY IN HOUSE TRAP	189
TOMB RAIDER CHRONICLES	189
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	199
TRASHER SKATE & DESTROY	149
VAGRANT STORY	199
VANDAL HEARTS II	199
WORMS PINBALL	139
WWF SMACKDOWN 2	199
X–MEN MUTANT ACADEMY	149

Platinum:

007 TOMMOROW NEVER DIES	119
24H LE MANS	109
A BUG'S LIFE	99
ALUNDRA 2	99
AMERZONE	109
COMMAND & CONQUER	109
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
DISCWORLD NOIR	109
DRIVER	109
DUKE NUKEM – LAND OF THE BABES	99
EVERYBODY'S GOLF 2	119
FINAL FANTASY 7	99
FINAL FANTASY 8	109
GRAN TURISMO	99
GRAN TURISMO 2	99
HERCULES	109
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER	119
MEDAL OF HONOR	119
MEDIEVIL	99
METAL GEAR SOLID	119
MILLE MIGLIA	119
MOTO RACER 2	119
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	109
RESIDENT EVIL	89
ROLLCAGE 2	109
SPYRO 2	99
STAR WARS E1 PHANTOM MENACE	89
STAR WARS JEDI POWER BATTLES	89
STREET FIGHTER EX PLUS 2	99
TARZAN	99
TEKKEN 3	99
TOMB RAIDER 2	109
TOMB RAIDER 3	119
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION	119
TONY HAWKĆS SKATEBOARDING	109
TOY STORY 2	109
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001	99
UEFA EURO 2000	109
VIB–RIBBON	99





Value:

ACTION BASS	69
AIR COMBAT	69
C&C RED ALERT	69
CIVILIZATION 2	69
COLIN MCRAE RALLY	69
CRASH TEAM RACING	69
DUNE	69
FADE TO BLACK	69
FIFA 99	69
GTA:LONDON	69
HOT WHEELS TURBO RACING	69
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	69
JURASSIC PARK:WARPATH	69
MARTIAN GOTHIC	69
MOTO RACER	69
NASCAR 2000	69
NBA LIVE 2000	69
NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGE	69
POPULOUS THE BEGINNING	69
PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2000	69
PREMIER LEAGUE STARS	69
RAYMAN LEVEL 3 nauka angielskiego	69
RAYMAN LEVEL 4 nauka angielskiego	69
RENEGADE RACERS	69
ROAD RASH	69
ROAD RASH JAIL BREAK	69
SOVIET STRIKE	69
SPEED FREAKS	69
STREET SKATER	69
T.O.C.A.	69
TEKKEN	69
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK	69
THUNDERHAWK 2	69
TIGER WOODS PGA TOUR GOLF '99	69
TOMB RAIDER	69
TUNGUSKA	69
UEFA STRIKER	69
WAR OF THE WORLDS	69
WARZONE 2100	69
WCW MAYHEM	69
GTA	79

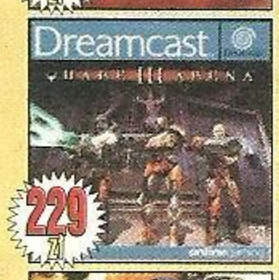
Akcesoria:

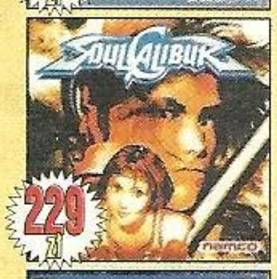
Konsola PSOne	549
Dual shock	149
Extension cable	19.90
Game Hunter Pro	69
Joypad analogowy DualShark	69
Kierownica PS Twin Turbo	259
Kierownica Twin Turbo Deluxe (do PS2, PSX, PC, N64)	299
Link cable	29.90
Memory card 120 bloków	69
Memory card 15 bloków	24.90
Memory card 30 bloków	49.90

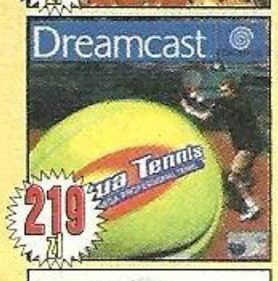
Memory card SONY 15 bloków 89
Multitap nieoryginalny 99
Mysz SONY 139
Pal converter 49
PC–>PSX Converter 89
PC–>PSX USB Converter 89
RFU Adapter 49
RGB + AV cable 24.90
Screen Station 619
Standard Pad 29.90

DREAMCAST

ARMY MEN SARGE HEROES 249
CAPCOM VS SNK 249
CRAZY TAXI 229
DEAD OR ALIVE 2 239
DINOSAUR 249
DONALD DUCK QUACK ATTACK 249
ECW ANARCHY RULZ 179
F355 CHALLENGE Passione Rossa 249
FUR FIGHTERS 219
GAUNTLET LEGENDS 219
GRANDIA 2 249
GTA 2 249
GUNBIRD 2 249
HARDCORE ECW REVOLUTION 199
HIDDEN & DANGEROUS 249
HYDRO THUNDER 99
JET SET RADIO 219
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE 199
KISS PSYCHO CIRCUS 229
LONEY TOONES: SPACE RACE 219
MARVEL vs CAPCOM 199
MARVEL vs CAPCOM 2: New Age of Heroes 249
MDK 2 149
METROPOLIS STREET RACER 229
MONACO GRAND PRIX SIMULATION 2 69
MTV SKATEBOARDING 199
NBA HOOPZ 249
NIGHTMAR CREATURES 2 149
PHANTASY STAR ONLINE 249
POWER STONE 2 199
QUAKE 3 ARENA 229
RAILROAD TYCOON 2 199
RAINBOW SIX 199
RAYMAN 2 229
READY 2 RUMBLE BOXING 2 249
RED DOG 199
RESIDENT EVIL 2 249
SEGA GT 249
SEGA RALLY 2 149
SHENMUE 239
SILENT SCOPE 249
SONIC SHUFFLE 249
SOUL CALIBUR 229
SPAWN: IN THE DEMON'S HAND 249
STAR WARS DEMOLITION 229
STAR WARS EPISODE 1 POD RACER 229
STAR WARS EPISODE 1 JEDI BATTLE 199
STREET FIGHTER 3 DOUBLE IMPACT 249
STREET FIGHTER ALPHA 3 249
SUPER RUNABOUT 199
SWORD OF BERSERK 199
SYDNEY 2000 149
TAXI 2 199
TIMESTALKERS 199
TOKIO HIGHWAY CHALLENGE 2 199
TONY HAWK PRO SKATER 2 229
TONY HAWKS SKATEBOARDING 199
TOY RACER 149
VANISHING POINT 199
VIRTUA ATHLETE 2K 219
VIRTUA TENNIS 219
V–RALLY 2 199
DISNEY WORLD QUEST: Magicial Racing Tour 199
WORMS ARMAGEDDON 199
WWF ATTITUDE 149
ZOMBIE REVENGE 199

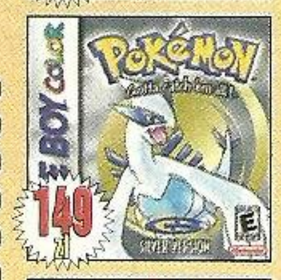


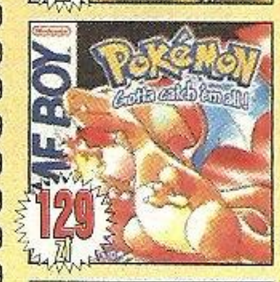


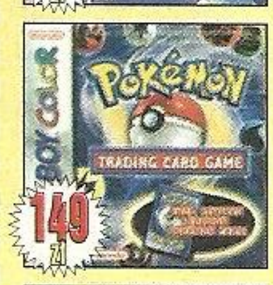


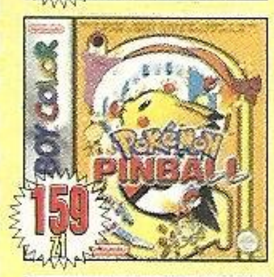
Akcesoria:

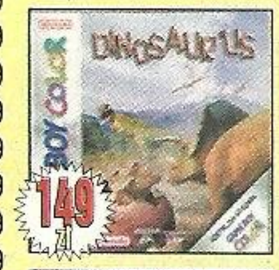
Konsola Dreamcast +gra 699
AV Cable 59
Bio gun 129
Dream Connection 2 in 1 99
Dream Connection 3 in 1 159
Joypad Madcatz 139
Joypad oryginalny 149
Karta pamięci 1MB 69
Karta pamięci 2MB 89
Karta pamięci 4MB 119
Karta pamięci 4MB + transfer cable 139
Karta Pamięci oryginalna 149
Kierownica Interact 299
Klawiatura 159

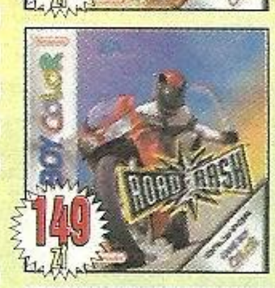








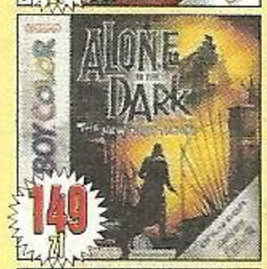


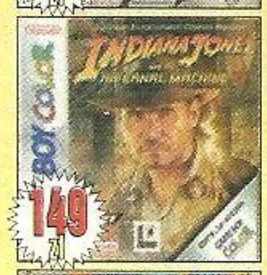


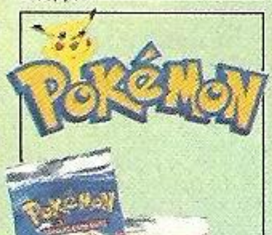
Myszka 149
N–PAL Convertor 99
Przedłużacz do joypada 39
Przejściówka do akcesorii PC (przez wejście PS2) 99
Przejściówka do akcesorii Playstation, Saturna i PC 149
RGB Scart Cable + AV 39
VGA Box (podłączenie do monitora PC) 99
Vibration Pack – nieoryginalny 79

GAMEBOY COLOR

102 DALMATIANS 149
720 SKATEBOARDING 119
ACTION MAN 149
ALADDIN 149
ALIENS THANATOS ENCOUNTER 149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE 149
ARMORINES 149
ATAK Z MARSA 149
BASS MASTERS 99
BATMAN OF THE FUTURE 149
BATTLE TANKS 149
BEAUTY & THE BEAST 149
BLADE 149
BUGS BUNNY & LOLA 149
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND 149
CANNON FODDER 149
CARMAGEDDON 149
CHESS MASTER 149
CHICKEN RUN 149
CLASSIC LOONEY TUNES: DUFFY DUCK 149
CONKER'S POCKET TALES 149
CRAZY CASTLE 4 149
CROC 149
DE JA VU 1&2 129
DIABEŁ TASMAŃSKI 99
DONKEY KONG COUNTRY 159
DOUBLE DRAGON 3 149
DROGA DO EL DORADO 149
DUFFY DUCK 129
DZWONNIK Z NOTERDAME 99
EARTH WORM JIM 129
F1 CHAMPIONSHIP 149
F–1 WORLD GRAN PRIX 149
FORMULA 2000 ONE 149
GEX 3D 149
GOLDEN GOAL 149
GTA 149
GTA 2 149
HUNTIN 'N FISHIN 99
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE 149
INSPECTOR GADGET 149
ISS 2000 149
ISS 99 129
KONAMI COLLECTION IV 149
KONAMI WINTER GAMES 149
KSIĘGA DŻUNGLI 149
LE MANS 24H 149
LOONEY TUNES 99
LUCKY LUKE 149
MARIO GOLF 149
MARIO TENNIS 149
MATHIAS SAMMER SOCCER 99
MERLIN 149
METAL GEAR SOLID 149
MICKEY'S RACING ADVENTURE 149
MICROMACHINES V3 149
MISSION IMPOSIBLE 99
MONTEZUMAĆS REVENGE 199
NBA PRO 99 149
NHL 2000 149
ODDWORLD ADNENTURES 2 149
PERFECT DARK 149
POKEMON BLUE 129
POKEMON GOLD 149
POKEMON RED 129
POKEMON SILVER 149
POKEMON TRADING CARD GAME 149
POKEMON YELLOW 139
PURE RIDE 149
RAINBOW SIX 149
READY TO RUMBLE 149
ROAD RASH 149
ROBIN HOOD 149
ROLAND GAROSS – FRENCH OPEN 149
RUMBLE RACE 119
SMERFY 149
SPEEDY GONZALES 149
STAR WARS EPISODE I RACER 159
SUPER MARIO BROS DELUXE 149
SUZUKI ALL STAR 119
SYLWESTER & TWEETY 99
TERMINATOR 2 159







THE MUMMY 149
THE SIMPSONS – TREEHOUSE OF HORROR . 149
TOCA TOURING CAR 149
TOMB RAIDER 149
TONY HAWK PRO SKATER 2 149
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 149
TOPGEAR RALLY 139
TRACK & FIELD INTERNATIONAL 149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES 149
TUROK RAGE WARS 149
UEFA 2000 149
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS 149
WARIOLAND 2 149
WRESTLEMANIA 2000 149
X–MEN MUTANT ACADEMY 149
X–MEN MUTANT WARS 149

Akcesoria:

GAMEBOY COLOR 299
RUMBLE PACK 59
RECHARGEABLE PACK 89
HANDY POWER KIT II 49
POKROWIEC (SKFRZANY) 31
PANEL PRZEDNI (NIEBIESKI) 29.90
CAMERA GAMEBOY 189
PRZEZROCZYSTY POKROWIEC 29.90
5 w 1 – ZESTAW 129
LINK CABLE 29.90
LIGHT MAGNIFIER 29.90
GAMEBOY LIGHT 19.90

NINTENDO

BANJO TOOIE ..... tel.
COOCKER'S BAD FUR DAY ..... tel.
DONKEY KONG 64 199
GOLDENEYE 007 159
HEXEN 69
INDIANA JONE: INFERNAL MACHINE ..... tel.
JET FORCE GEMINI 99
MARIO PARTY 2 249
MARIO TENNIS 249
OPERATION WINBACK 269
PERFECT DARK 229
POKEMON STADIUM ..... tel.
RAINBOW SIX 199
STAR WARS BATTLE FOR NABOO ..... tel.
STAR WARS ROGUE SQUADRON 99
WORLD IS NOT ENOUGH 279
ZELDA: MAJORA'S MASK 279

Ścieżki dźwiękowe na CD:

AKIRA 99
FF TACTICS 179
FF VIII 99
METAL GEAR SOLID 99
PARASITE EVE 2 99
POKEMON 99
POKEMON: REVELATION LUGIA 90
RESIDENT EVIL 2 99
RESIDENT EVIL 3 179
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA 179
SHENMUE 99
SOUL CALIBUR 99
TENCHU 99
THE LEGEND OF ZELDA 99

Pokemon gra karciana:

Starter 44
Talia tematyczna 44
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown
Talia tematyczna Team Rocket 46
Talia tematyczna Gym Heroes 54
Booster tematyczny 16
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown
Booster tematyczny Team Rocket 17
Booster tematyczny Gym Heroes 18

Koszulki:

Resident Evil (M, L, XL, XXL) 39.90
METAL GEAR SOLID(M, L, XL, XXL) 39.90
DRAGON BALL ..... biała 34.90
..... czarna 39.90

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. **Wysyłka do trzech dni.**
2. **Akcesoria z gwarancją.**
3. **Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.**
4. **Możliwość wysyłki w 24 godz.**
5. **Zawsze niskie ceny.**
6. **Profesjonalna obsługa.**
7. **Produkty bezpiecznie zapakowane.**

NEO PLUS

nr 33 czerwiec
(06/2001)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół Redakcyjny
Łukasz Bura
Anek
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Szymon Maślak
Miłosz
Grzegorz Oleksiuk
Florian Piotrowski
Tomek Rejdych
Marcin Sikora
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mr.Gentelmen

Naświetlenia
Studio Kwadrat

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa
00-963 Warszawa

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
banan@neoplus.com.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Zamówienia reklamowe
tel / fax: (0-22) 654-15-32

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

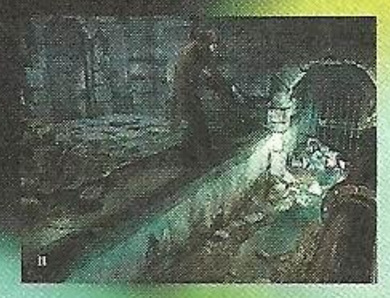
Greetz
Ban: Cały wyluzowany AON za zrealizowanie moich brokerskich marzeń

CZEŚĆ!
Za nami kolejna edycja najważniejszej wystawy w naszej branży. Tegoroczne Electronic Entertainment Expo w Los Angeles wreszcie pokazało nam to, czego byliśmy niemal pewni: nie ma jeszcze zwycięzcy w nowej wojnie konsol. Walka będzie długa, zaskakująca i obfitująca w efektowne zagrania. DINO CRISIS 3 ekskluzywny na Xboxa? TONY HAWK'S PRO SKATER 3 w sieci na PS2? PHANTASY STAR ONLINE v2 dla czterech graczy na Gamecube? Walka między Sony, Nintendo i Microsoftem rozpocznie się na dobre pod koniec roku - wraz z amerykańskimi premierami nowych konsol. Niemal na pewno znajdą one szybko bazę wyznawców, na pewno też nie zabraknie im dobrych gier. Naszym zdaniem wojnę wygra ta firma, której konsola będzie jeszcze chętnie kupowana za trzy lata. Zapraszamy do naszego obszernego raportu z wystawy.
Neo Plus zawiera nieco mniej papieru niż zwykle. Niestety, nie jesteśmy w stanie wydawać 100-stronnicowego, najbardziej aktualnego pisma w takiej cenie. Podnoszenie jej nie byłoby dobrym zabiegiem - zdecydowaliśmy się zredukować liczbę stron. Ścisnęliśmy jednak kilka rzeczy i pod względem zawartości magazyn nie ucierpiał na tym zabiegu.

BiG [Banan i Gulash]

PS: Przepraszamy za lekki poślizg Kompendium 3 - książka ukaże się w czerwcu. Wszyscy, którzy zamówili KK3 zostaną nagrodzeni za cierpliwość prezentami. Szczegóły na stronie 82.

ALONE IN THE DARK



Wczoraj zapowiedź, dziś recenzja i pełny opis do tej doskonałej gry. Edward Carnby i Aline Cedrac na tajemniczej, opanowanej przez stwory ciemności wyspie. Jak ujść z życiem?

strona 52

FINAL FANTASY X

Gdy zobaczyliśmy obrazki z FFX, zawyliśmy z radości. Stwierdziliśmy też, że zdecydowanie musimy podzielić się nimi z naszymi czytelnikami. Nadchodzi najpiękniejsza gra na Peesa Dwa!

strona 26

E3 2001

Trzy błogosławione dni, podczas których zapoznajemy się z najnowszymi grami na nasze ukochane konsole. Mamy gorące wrażenia z wystawy w chłodnym Los Angeles. Część pierwsza.

strona 31

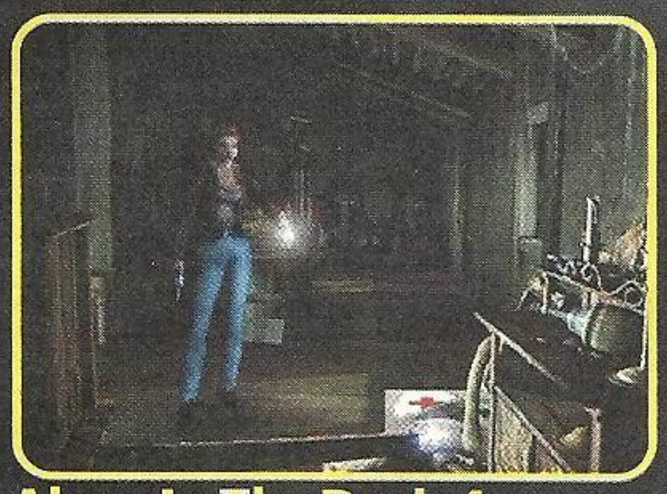
SONIC ADVENTURE 2

Mimo, iż Sega zaprzestała produkować DC, wyda jeszcze na tę konsolę kilka prawdziwych perełek. Jedną z nich jest SA 2 - oto wyczerpujący raport o grze. Premiera już w czerwcu!

strona 23

PORADNIKI

Cztery gry. Na początku oczywiście ALONE IN THE DARK na PSX (choć opis powinien pasować także na DC i PS2), potem MAT HOFFMAN'S BMX na PSX, erpeg akcji SILVER na DC i dokończenie VALKYRIE PROFILE.



Alone In The Dark 4 **str. 52**

Samotny w ciemności Flik rozprawia się z zagadką tajemniczej wyspy...

Mat Hoffman Pro BMX **str. 49**

Nolster przesiada się z deski na rowerek. Jak mu poszło?

Conker's Bad Fur Day **str. 51**

Definitywna i podsumowująca życie Nintendo 64 gra okiem Gulasha.

Silver **str 54**

A takiego erpega akcji znaleźliśmy dla was w tym miesiącu na Dreamcasta. O.G. mówi, że całkiem całkiem...

Rumble Racing - str. 45

Najlepsza gra na PlayStation 2 w tym miesiącu jest: a) wyścigiem, b) od Electronic Arts. Marcel się dziwi...

news

Nowy Trailer METAL GEAR SOLID 2 6
SONIC ADVENTURE 2 23
FINAL FANTASY X 26

importy

CHORO-Q HG 18
ESPN MLS EXTRA TIME 20
KLONOA 2 29
LAST BLADE 2 18
SHUTUKU BATTLE ZERO 18
SPORTS JAM 20
SD GUNDAM MOBILE SUIT D 20

raport

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2001 cz1 31

recenzje

ALONE IN THE DARK - THE NEW NIGHTMARE 52
ARMY MEN GREEN ROGUE 42
ARMY MEN SARGE'S HEROES 2 41
BLUES CLUES - BLUES BIG MUSICAL 41
CALIFORNIA WATER SPORTS 42
CONFIDENTIAL MISSION 48
CONKER'S BAD FUR DAY 51
CRAZY TAXI 40
DANCE DANCE REVOLUTION 46
DANCING STAGE - DISNEY'S MIX 46
FISHERMAN'S BAIT 3 41
GAUNTLET DARK LEGACY 40
GOTHAM CITY RACER 43
HEROES OF MIGHT & MAGIC 55
KART CHALLENGE 42
KISS PINBALL 42
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 49
RUGRATS TOTALLY ANGELICA 41
RUMBLE RACING 45
SABRINA THE TEENAGE WITCH - ATIT 41
SANVEIN 44
SILVER 54
SKIES OF ARCADIA 56
STAR WARS SUPER BOMBAD RACING 50
TAXI 2 40
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC 40
WORMS WORLD PARTY 47

help!

ALONE IN THE DARK - THE NEW NIGHTMARE 60
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 66
SILVER 68
VALKYRIE PROFILE część 2 64

redakcja

ARCADIA 74
ARCHIWALIA 78
COOL STUPH 82
FAQ 79
GAWĘDY PO FAI 75
ISS PARTY 72
POCKET 67
PRENUMERATA 76

Trash Top 33

NEWS

NOWY TRAILER METAL GEAR SOLID 2

Mimo, że na tegorocznym E3 nie mogliśmy osobiście sprawdzić żadnych nowych pomieszczeń w MGS2 (prezentowano tylko to samo demko, które było w zestawie z ZOE), to nowy film przeszedł nasze najśmielsze oczekiwania...

Pierwszy z nowych bossów pokazanych w trailerze. Jesto to kobieta imieniem Fortune. Snake walczy z nią w dużym pomieszczeniu przypominającym magazyn. Fortune korzysta z wielkiej spluwy energetycznej siejącej prawdziwe spustoszenie. Pociski Snake'a odbijały się od niewidzialnej tarczy na ciele blondwłosej Murzynki. Przed walką dziewczyna mówi, że nie boi się śmierci i że los jej sprzyja. Sxceny rozwalania beczki, wózka widłowego i kolejnych skrzyń, za którymi kryje się Snake robią tu naprawdę niezłe wrażenie...

Tutaj drugi przeciwnik wyglądający na... wampira! Widzimy go jak atakuje trzech żołnierzy pojawiając się znikąd (albo ma termooptyczny kamuflaż, albo potrafi stawać się niewidzialny). Gość unika wystrzeliwanych w niego pocisków obkręcając się dookoła własnej osi, po czym załatwia ich przy pomocy noża. Ostatniego gościa załatwia, podrzynając mu gardło, a następnie przystaje w ekstazie, kiedy krew tryska z przeciętej gardła.

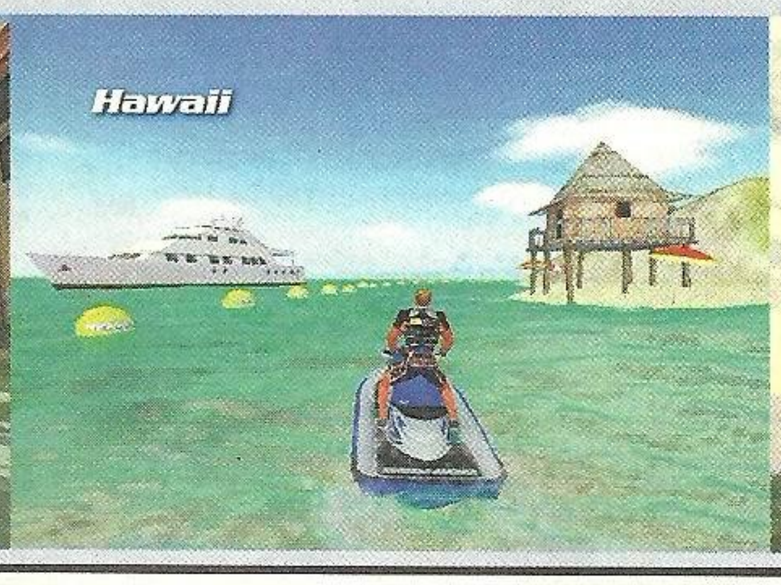
Pan Revolver Ocelot to główna siła stojąca za próbą porwania Metal Gear Raya. Ciekawostką jest jednak fakt, że ma teraz prawą dłoń. Jak się okazuje po pojawieniu się Solid Snake'a, dłoń Ocelota należała wcześniej do Liquida! I reaguje na obecność Snake'a! Po krótkiej chwili Metal Gear Ray uruchamia się, niemal tak jakby sterowała nim dłoń Liquid Snake'a. Potem wielki kolos zaczyna wydostawać się ze statku. Ostatni screen to ninja z mieczem przypominający Foxa. Tyle, że z nieco innym hełmem. Przedstawia się jako człowiek bez imienia...

A tutaj kolejny przeciwnik. Czyżby była to kolejna z postaci pokazywanych przez nas w reportażu z N+30? Być może jest to nurek, o którym od jakiegoś czasu krążą pogłoski. A może nawet nie będzie to jeden boss, a rodzaj przeciwnika? Na to wskazywałby następny screen. Ostatnia ilustracja przedstawia ucieczkę Snake'a z tonącego okrętu. W trailerze mogliśmy zobaczyć też jak główny bohater ucieka po moście atakowany rakietami z pokładu zawieszongo nad nim Harriera. Ten film to zarazem ostatnie informacje na temat MGS2 aż do czasu premiery gry. Hideo Kojima zapowiedział, że teraz koncentruje się już na grze i nie chce zdradzać więcej szczegółów na temat samej fabuły,

PLAYSTATION 2 SPLASHDOWN

Zmieniamy ATV na skutery wodne!

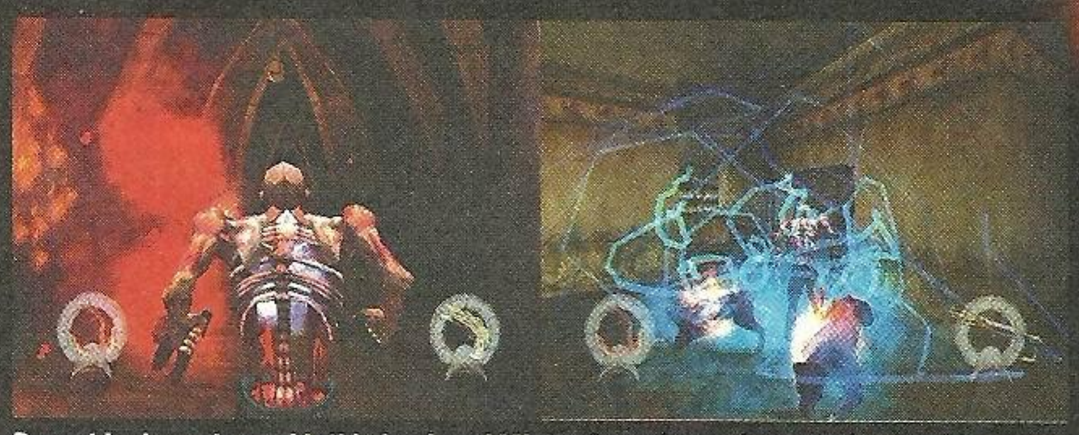
Kolejny skuterek płynie w naszą stronę z przystani Rainbow Studios. Surfując na fali gier traktujących o sportach ekstremalnych firma postanowiła zaproponować coś co powinno spodobać się wszystkim amatorom szybkiej i mokrej zabawy. Zresztą Rainbow Studios wypłynęło dzięki swoim poprzednim grom spod znaku niebezpiecznych ale fajnych zabaw - wystarczy przytoczyć tutaj ATV OFFROAD FURY. Aby nie spłycać za bardzo sprawy powiem krótko - gra ma przypominać pod wieloma względami wspomniany przed chwilą ATV, z taką różnicą, że zasiądziemy w niej za sterami skuterów wodnych. Oczywiście aby upłynnić nową grę, chłopcy z Rainbow będą musieli popisać się czymś więcej niż tylko delikatną zmianą środowiska. Na szczęście woda sodowa nie uderzyła im do głowy. Mówi się o zastosowaniu zupełnie nowego modelu fizycznego pojazdów oraz zachowania wody i innych znajdujących się w niej obiektów i coś nam się wydaje, że nie są to obietnice pisane palcem na wodzie. Wiadomo jednak, że ultrarealistyczne gry nie zawsze przypadają do gustu graczom, którzy najbardziej przepadają za tytułami trochę realistycznymi i trochę arcade'owymi - temat skuterów nie jest bowiem szczególnie popularny i niedobrze byłoby od razu rzucić graczy na głęboką wodę. W trakcie zabawy przyjdzie nam przecinać taflę na osiemnastu różnych trasach (jedna z nich ma przebiegać przez zalaną wodą Wenecję), co w połączeniu z bardzo precyzyjnym sterowaniem, szczegółową grafiką i płynną animacją powinno przyczynić się do odniesienia zasłużonego sukcesu.



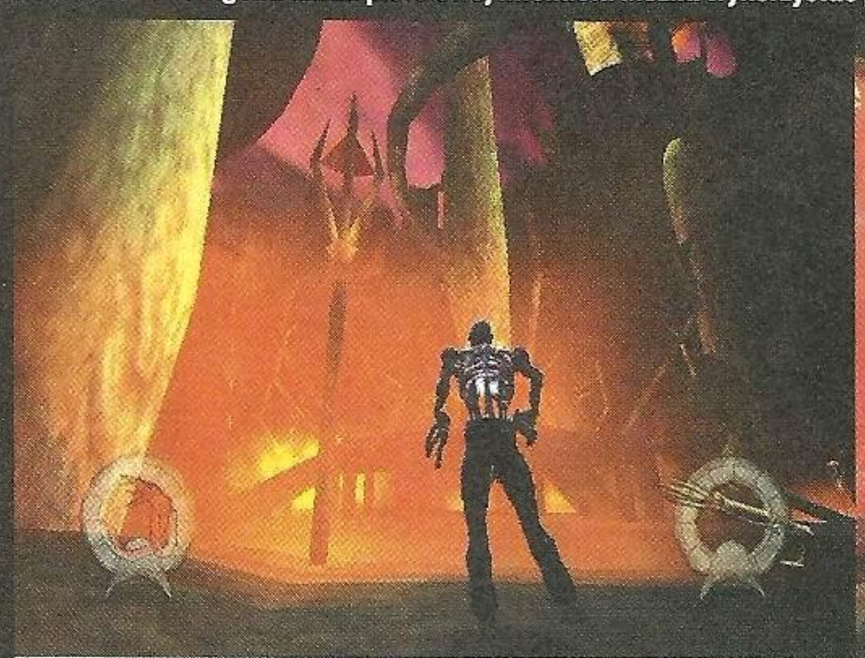
PS 2 SHADOWMAN 2ECOND COMING

Najchłodniejszy czarny brat

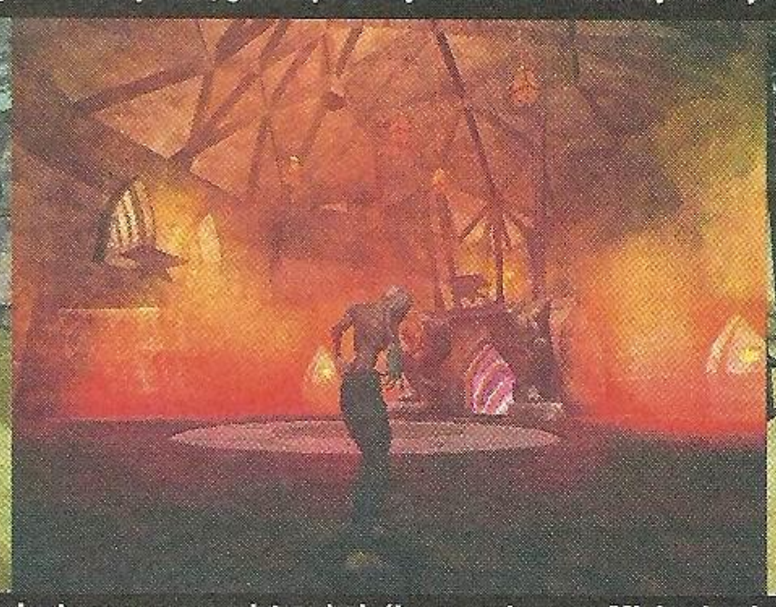
Nie będę tego ukrywał. Byłem i jestem fanem Shadowmana, który był jedną z najlepszych gier z jaką miałem na Dece i N64 do czynienia. Dlatego też po jej skończeniu natychmiast zacząłem wypatrywać sequela, o którym było wiadomo jedynie tyle, że jest. Nareszcie jednak pojawiły się fachowe screeny i informacje. Gra ma być nieco mniejsza, jeżeli chodzi o wielkość poziomów - ma to pomóc graczom w lepszym wczuciu się w fabułę i zdejmować ciężar z ich bark podczas godzinnych wędrówek po bezkresnych korytarzach tamtej strony, którą przebywało alter ego Mike'a LeRoi. Zachowany został motyw zwiedzania Ciemnej Strony na przemian z naszym światem. Tym razem jednak Shadowman zwiedza nie mityczną krainę zawieszoną pomiędzy światem żywych i umarłych, ale najprawdziwsze piekło. Z kolei tutaj nasz bohater zwiedzi między innymi Irak, zaśnieżone odludzie gdzieś w Rosji oraz irlandzkie góry. W sumie bowiem w grze znajdzie się piątka mitycznych postaci, które trzeba usiec w każdym z tych miejsc. I sprawdźcie to - w Rosji jest nim (a raczej nią) - Baba Jaga! W Iraku będzie dżin, a w Irlandii - olbrzym. Ponadto w grze znajdą się nowe bronie, nowy system sterowania postacią, dojdą elementy skradankowe z ukrywaniem się w cieniu i usuwaniem zwłok, będą tez combosy i nowe czary...

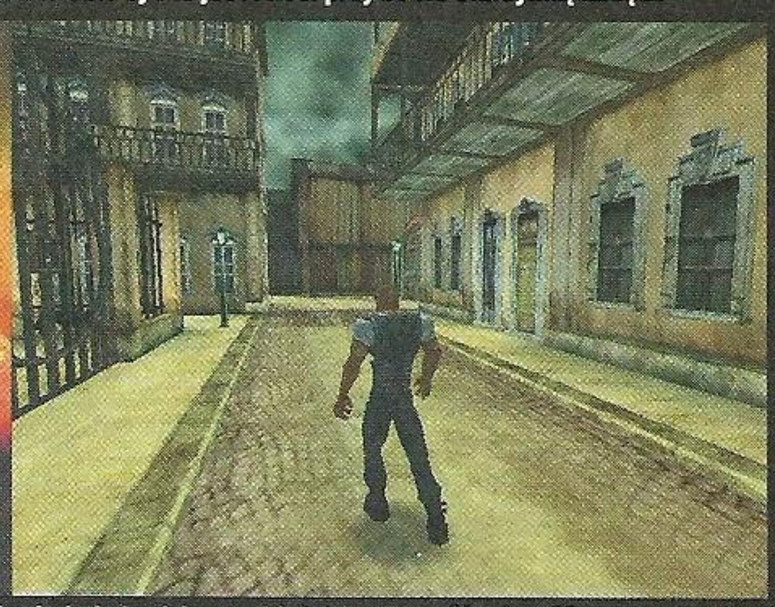


Do zrobienia rentgena klatki piersiowej Michaela można wykorzystać polaroid.



Odwiedzimy prawdziwe piekło, gdzie spotkamy strasznliwe demony. Mike jednak słaby nie jest i nosi przy sobie olbrzymią kosę...





Tym razem w grze płynie czas. Co dwanaście godzin (ok. 12 minut czasu rzeczywistego) nieźle przypakowany Michael zmieniać się będzie w szkieletowatego Shadow Mana.

PLOTKI

Nieoficjalne i niepotwierdzone

...Opracowywana właśnie SEGA RALLY 3 zadebiutuje w Japonii na PS2 już pod koniec roku...

...Oddział EA SPORTS o nazwie BIG oprócz SSX 2 i NBA STREET pracuje nad piłką nożną, oczywiście na PS2...

...STARFIGHTER 2 pojawi się na PS2 jeszcze przed końcem roku...

...Square pracuje twardo nad grą RPG z postaciami Disneya. Ta pozycja ukaże się nie tylko w Japonii, ale też na całym świecie...

...Prace nad DARK CLOUD 2 są już całkiem zaawansowane, mimo, że nie ukazała się nawet jeszcze anglojęzyczna część pierwsza...

...PHANTASY STAR ONLINE ver2 na DC wyjdzie poza Japonię i zagości w USA i Europie...

...Criterion pracuje nad sequelem TRICKSTYLE zatytułowanym AIR BLADE. Zmieni się tylko platforma i zamiast DC będzie to PlayStation 2...

...LEGEND OF DRAGOON 2 zmierza na PlayStation 2 w 2002 roku...

...Xbox zdobył potężnego exclusive'a w postaci THE MATRIX - gra pisana przez Shiny będzie oparta o scenariusz sequela filmu, oficjalnie już zatutułowanego MATRIX RELOADED. Gra nie ukaże się na żadnej innej platformie przynajmniej przez kilka miesięcy od premiery na konsoli Microsoftu...

...Długo oczekiwana przez nas ONIMUSHA: WARLORDS na PS2 ukaże się wreszcie w Europie w czerwcu, a może w lipcu...

CHCESZ PISAĆ GRY NA PS2?

ZAINWESTUJ W PS2 LINUX KIT!

Ta niecodzienna informacja musiała zaskoczyć wielu graczy.
Za równowartość dwustu dolarów, od 25 lipca każdy będzie mógł sprawić sobie swój własny zestaw developerski do PlayStation 2.
I nawet pomimo, że minęły już czasy, kiedy jedna osoba mogła wymyślić, napisać, skodować i udźwiękowić grę, która potem sprzedawała się w setkach tysięcy egzemplarzy, to jednak ambitni mogą znaleźć tu coś dla siebie.
Zestaw sprzedawany będzie za pośrednictwem strony internetowej Sony w Japonii. Na początku firma zadecydowała nie szaleć i w grę wchodzi 1000 sztuk. W zestawie, który po zakupie otrzymają linuxowi zapaleńcy znajdzie się płyta DVD z oprogramowaniem, twardy dysk o pojemności 40 GB (podłącza się go do japońskiego PS2 przy pomocy karty PC; nie można wykorzystać go do gier), klawiaturę, myszkę oraz VGA Adapter pozwalający na podłączenie konsoli do monitora.
Nie wiadomo czy ten linuxowy zestaw developerski trafi poza granice Japonii, ale przyznacie chyba, że pomysł jest całkiem ciekawy.
I podobno w odpowiednich rękach, można będzie przy jego pomocy zdziałać to i owo.

DREAMCAST **HALF-LIFE**

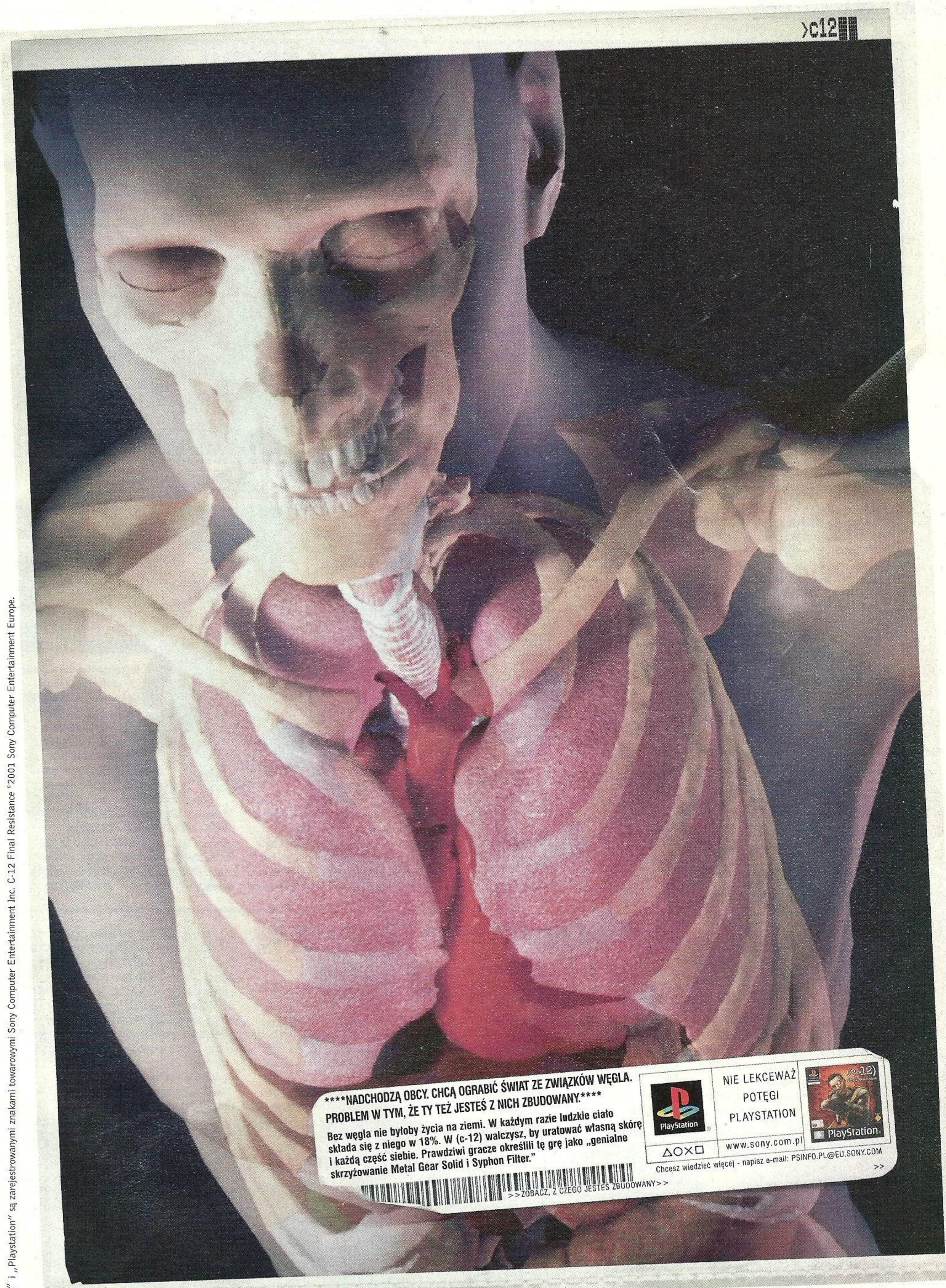
Nadchodzi sądny dzień

Konkrety: wreszcie je znamy.
Dreamcastowa wersja HALF-LIFE zawierać będzie oryginalną, pełną wersję PeCetową oraz nowy - napisany zupełnie dla Dreamcasta - epizod zatytułowany Blue Shift (całkiem spory - 27 poziomów), w którym wcielimy się w patrolującego kompleks strażnika. Obie części będą dostępne od samego początku, ale w żadnej z nich nie będzie trybu gry wieloosobowej.
Jak to? Ano właśnie tak. Producent gry twierdzi, że główną zaletą HALF-LIFE jest właśnie tryb przeznaczony dla samotnego gracza (nie bez powodu H-L zdobyło blisko 50 nagród branżowej prasy na całym świecie) i na nim planuje się skoncentrować. Dopieścić, doszlifować... Za to w kilka miesięcy po pojawieniu się tej wersji ma ukazać się druga gra na DC - HALF-LIFE MULTIPLAYER, przeznaczona specjalnie do zabawy w kilka osób - zarówno w sieci, jak na podzielonym ekranie. Tutaj autorzy będą mogli rozwinąć skrzydła i dołączyć wszystkie dodatkowe tryby zabawy - między innymi Team Fortress czy Counterstrike. Prawdopodobnie znajdą się tam także misje dla samotnego gracza w postaci PeCetowego dodatku Opposing Force.
Autorzy szczycą się, że przenosząc H-L z PeCeta na DC powiększyli ponad dwukrotnie liczbę detali na postaciach bohaterów, poprawili tekstury i podrasowali efekty świetlne. Gra ma pojawić się dosłownie na dniach.

PLAYSTATION 2 **JAMES BOND 007 - AGENT UNDER FIRE**

Świat to za mało dla 007

Zapewne zastanawiacie się czy przypadkiem w międzyczasie przez ekrany kin nie przewinął się jakiś tajemniczy film o przygodach Jamesa Bonda. Tajemniczy do tego stopnia, że nikt nigdy go nie widział. No więc powiem wam tylko, że nic takiego nie miało miejsca. AGENT UNDER FIRE to tytuł zupełnie nowej gry. Nie opartej na scenariuszu żadnego z filmów o przygodach szarmanckiego agenta, który od trzydziestu lat walczy z psychopatami-nieudacznikami próbującymi bezskutecznie podbić świat.
AUF będzie sprytnym połączeniem dwóch gatunków - shootera fpp oraz gry wyścigowej. Ten niespotykany mariaż wynika z tego, że opisywana tutaj gra powstała na zgliszczach pisanego od dłuższego czasu na PS2 THE WORLD IS NOT ENOUGH (prace nad tą grą zostały niedawno oficjalnie wstrzymane) oraz gry wyścigowej. Zamiast tego dostajemy shootera bazującego na silniku QUAKE'A III w części fpp oraz wyścigi, nad którymi pracuje zespół ludzi zajmujących się wcześniej serią NEED FOR SPEED.
Pomimo braku prawdziwie filmowej fabuły, historyjka raczej nie będzie wyłamywała się ze schematu - zły pan + jego ludzie kontra Bond plus jego gadżety sponsorowane przez Q. Zły pan to w tym przypadku niejaki Malprave zaś jego ludzie to klony, bowiem rzeczony już oprych opanował tę sztukę do perfekcji. Naturalnie jego celem jest wykorzystanie armii sklonowanych żołnierzy do opanowania całej planety.
Wyposażenie Bonda w poziomach fpp (mają stanowić jakieś 2/3 gry) ma składać się z licznych spluw oraz przedmiotów takich jak np. Q-Claw pozwalający na natychmiastowe wspinanie się na określone wysokości (coś w stylu haka z TENCHU, tyle że Q-Claw może być wykorzystywany w miejscach zaznaczonych w grze białymi kółkami). Oprócz tego wspinaczkowego sprzętu polatamy sobie też na jetpacku.
Jak to się już utarło akcja będzie skakała z jednej ciekawej i egzotycznej lokacji do drugiej.
Jeżeli zaś chodzi o poziomy samochodowe, to na razie nie wiadomo o nich praktycznie nic.



„PlayStation" i „Playstation" są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. C-12 Final Resistance ©2001 Sony Computer Entertainment Europe.

PLAYSTATION SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

Pająk ponownie ukąsi PlayStation!

Bardzo dobrze, że pierwsza chyba udana gra z superbohaterem w roli głównej doczekała się sequela. Nie wiem jednak czy nie dostaniemy go odrobinę za wcześnie, bowiem wizualnie kontynuacja przygód przedstawia się bardzo podobnie do swego pierwowzoru. Póki co za wcześnie jest jeszcze na jakieś konkretne informacje. Wiemy tylko, że gra ma pojawić się na rynku już jesienią bieżącego roku. Engine gry oraz modele postaci mają powrócić, ale zapewne zostaną poddane małej kosmetycznej poprawce. Nie ma się co jednak łudzić, że zobaczymy zupełnie nową grę, bowiem pierwszy SPIDER-MAN wycisnął z PSX-a prawie wszystko. Oczywiście nasz główny bohater nabędzie parę nowych umiejętności i sposobów wykorzystania swoich lepkich pajęczyn, pojawią się też nowi przeciwnicy oraz lokacje, w których przyjdzie staczać z nimi śmiertelne boje. Ostatecznym przeciwnikiem człowieka pająka, który nadaje nową definicję zwrotowi obcisły kostium, będzie tytułowy Electro. Nie wiadomo o nim jeszcze prawie nic, ale coś mi mówi, że Electro potrafi wystrzeliwać z dłoni wiązki energii. Nazwijcie to przeczuciem. Oprócz Electro na arenę zapewne wkroczy kilku innych superłotrów, z którymi Spider krzyżował swoje chuderlawe, acz niezwykle silne ręce. I tego nam właśnie trzeba.

PS2 PRYZM - DARK UNICORN

Sytuacja przedstawia się w taki sposób. Jakaś złowroga siła zmienia wszystkich mieszkańców planety, na której odbywa się akcja. Zmieniani są zarówno mieszkańcy jak i okolica. Jedyną krainą, która nie jest atakowana czarami jest miejsce zamieszkane przez jednorożce. Wszyscy pozostali przy życiu mieszkańcy zbierają się aby sprawdzić co jest przyczyną tej niepokojącej sytuacji i w rezultacie wysłana zostaje ekipa - troll Karrock będący magiem zasiada na grzbiecie latającego jednorożca - Pryzma i para staje naprzeciw swojemu przeznaczeniu. W grze nie będzie rozlewana krew. Zamiast tego para bohaterów (sterujemy nimi jakby byli jedną postacią) ma za zadanie wyplenić rośliny zatruwające zwierzęta, tym samym przywracając biedne istoty do swoich właściwych form. Na razie znajdująca się we wczesnym stadium produkcji gra przypomina trochę stylem grania SPYRO, ale jeszcze za wcześnie na bliższe informacje. Przygodówka 3D? Proszę bardzo...

PSX BLAST LACROSSE

Idea stworzenia gry o hokeju na trawie może nie wydawać się elektryzująca dla każdego, ale z pewnością powinniśmy odnotować ten ciekawy fakt. Autorzy gry postanowili maksymalnie uatrakcyjnić tę niezbyt u nas rozpowszechnioną dyscyplinę sportu poprzez wrzucenie do niej niezbyt realistycznych akcji takich jak specjalne ataki, uderzenia i tak dalej. Co więcej, nieliczni fascynaci tego sportu pewnie ucieszą się z licencji NLL - narodowej ligi lacrosse (bo tak nazywa się te dyscyplina po angielsku). Nie sądzę, żeby powiedziały mi coś nazwiska tych graczy, ale być może znajdzie się ktoś taki wśród was. Wspomnieni tu gracze będą opisani kilkoma różnymi parametrami takimi jak siła podania, siła i celność strzału i szybkość. Będzie też osiem trybów rozgrywki, jarający się komentator i masa uciechy. Zobaczymy, ale wygląda na to, że ktoś naprawdę postarał się uczynić tę grę tak atrakcyjną jak to jest tylko możliwe.

PLAYSTATION X-MEN MUTANT ACADEMY 2

Wolverine, Storm i Cyclops w akcji

Oprócz Spider-Mana, Activision proponuje posiadaczom kolejną aktualizację swojego niedawno wydanego tytułu. Tym razem chodzi o bijatykę, w której pierwsze skrzypce grają znani i lubiani X-Meni. Gra oferuje szesnaście gotowych do trzaskania się po buziach postaci. W tej szesnastce zawiera się też sześcioro nowych bohaterów - czwórka z nich została przedstawiona (są to Rogue, Nightcrawler, Havok i Forge), dwóch pozostaje na razie nieznanych. Oprócz nowych postaci, w grze nie zabraknie też dodatkowych technik walki dla poszczególnych X-Menów. Niespecjalnie zdziwię chyba nikogo pisząc, że trafią się też nowe miejsca, w których każdy normalny mutant można dawać upust swojej X-złości. Nowych lokacji będzie dokładnie sześć. Aby dostosować je do otoczenia, ich grafika i animacja zostały usprawnione. Podobnie jak w przypadku Spider-Mana, o rewolucji nie może być mowy, ale zmiany da się zauważyć gołym okiem. Na potrzeby gry dograno nowe kawałki, które z pewnością pomogą graczom związanym walką w powietrzu. Właśnie temu aspektowi gry autorzy poświęcają teraz najwięcej czasu - po wyskokach w powietrze X-Meni będą mogli przebywać w nim nieco dłużej, a co za tym idzie - dłużej też zadawać konkretne ciosy.

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

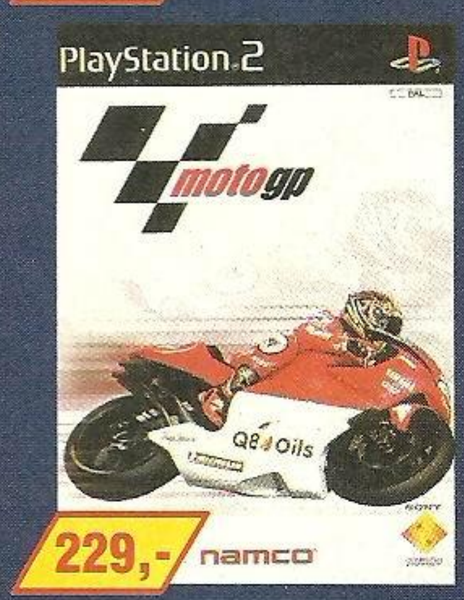
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

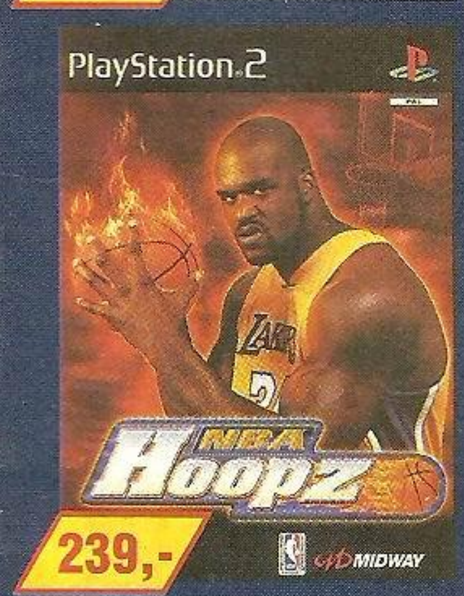
WYMIANA GIER

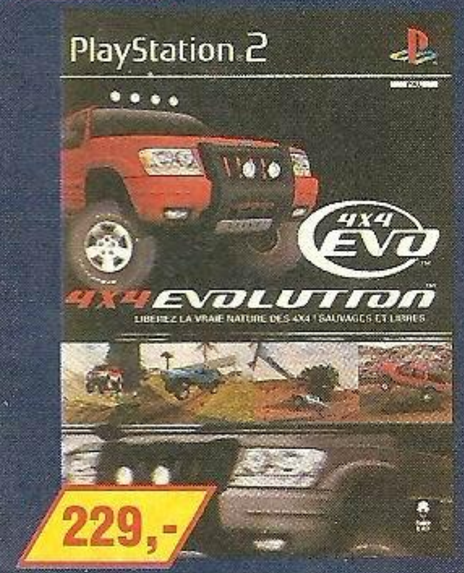
Możliwość negocjacji cen!!!

Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się o podobnej wartości rynkowej

Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)







SONY PSX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA PSX	599,-	399,-
DUAL SHOCK	99,-	79,-
KARTA PAMIĘCI MAX	39,-	
JOYPAD	39,-	
KABEL RGB	39,-	
ACTION REPLAY	89,-	
ALIEN RESURRECTION	195,-	159,-
ALLADIN	195,-	149,-
BLADE	189,-	139,-
BOND 007	129,-	109,-
COLIN MCRAE	109,-	79,-
COLIN MCRAE 2	175,-	129,-
COLONY WARS RED SUN	119,-	89,-
COMAND&CONQUER RET.	109,-	89,-
CRASH 3	99,-	79,-
CRASH BASH	195,-	149,-
CROC 2	159,-	79,-
DIE HARD TRILOGY 2	185,-	129,-
DINO CRISIS	179,-	139,-
DINO CRISIS 2	195,-	149,-
DRIVER	99,-	79,-
DRIVER 2	199,-	139,-
FEAR EFECT 2	195,-	145,-
FIFA 2000	189,-	149,-
FIFA 2001	195,-	149,-
FINAL FANTASY 7	109,-	79,-
FINAL FANTASY 8	109,-	89,-
FINAL FANTASY 9	259,-	brak
FRONT MISSION 3	195,-	149,-
GOLDEN EYE 2	189,-	149,-
GRAN TURISMO 2	99,-	79,-
GTA	109,-	79,-
GTA 2	199,-	149,-
ISS 2000	189,-	149,-
ISS EVOLUTION	145,-	129,-
ISS EVOLUTION 2	189,-	149,-
LEGACY OF KAIN 2	169,-	119,-
LEGEND OF DRAGON	195,-	149,-
LEGEND OF MANA	195,-	149,-
KNOCKOUT KINGS 2001	189,-	149,-
MEDAL OF HONOR 2	195,-	119,-
MEDIEVIL 2	159,-	109,-
METAL GEAR SOLID	139,-	119,-
MUSIC 2000-PROG.MUZYCZNY	189,-	159,-
NBA 2000	199,-	149,-
NBA 2001	195,-	149,-
NEED FOR SPEED 4	190,-	149,-
NHL 2001	195,-	149,-
NIGHTMARE CREATURES 2	189,-	149,-
PARASITE EVIL2	199,-	159,-
QUAKE 2	190,-	139,-
R2R	179,-	139,-
RALLY CHAMPIONSHIP	195,-	139,-
RAYMAN 2	190,-	149,-
RESIDENT EVIL 3	190,-	149,-
RIDGE RACER 4	190,-	99,-
ROLLCAGE 2	195,-	139,-
SHADOW MAN	159,-	119,-
SILENT HILL	159,-	129,-
SMACK DOWN	195,-	149,-
SPEC OPS	195,-	129,-
SPIDER-MAN	195,-	149,-
SPYRO 3	179,-	149,-
SUIKODEN 2	195,-	149,-
SYPHON FILTER	150,-	99,-
SYPHON FILTER 2	195,-	139,-
TEKKEN 3	99,-	79,-
TENCHU 1	109,-	79,-
TENCHU 2	189,-	139,-
TOMB RAIDER 3	149,-	79,-
TOMB RAIDER 4	199,-	149,-
TOMB RAIDER 5	195,-	149,-
TONY HAWK'S 2	199,-	149,-
TOY STORY 2	179,-	129,-
V-RALLY 2	109,-	89,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

NINTENDO 64

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA N64	399,-	249,-
ACTION REPLAY	129,-	
JOYPAD	119,-	80,-
KARTA PAMIĘCI	80,-	60,-
RUMBLE PACK	60,-	50,-
EXPENSION PACK	139,-	99,-
1080 SNOWBOARDING	199,-	139,-
AIRBORDER	159,-	89,-
ALLADIN	249,-	199,-
ARMORINES	249,-	189,-
BANJO-KAZOOIE	229,-	129,-
BANJO-TOOI	249,-	199,-
BEETLE ADVENTURE RACING	249,-	189,-
BLUES BROTHERS 2000	249,-	185,-
CASTLEVANIA	200,-	159,-
CASTLEVANIA 2	249,-	189,-
COMMAND&CONQUER 3D	249,-	169,-
CRUSIN WORLD	199,-	99,-
DIDDY KONG RACING	199,-	99,-
DONKEY KONG 64	195,-	179,-
DOOM 64	149,-	89,-
DUFY DUCK	249,-	199,-
DUKE NUKEM 2	249,-	199,-
EPISOD I RACER	249,-	139,-
EXTREME G	159,-	99,-
EXTREME G 2	159,-	99,-
F ZERO X	129,-	89,-
FORMULA 1	149,-	79,-
GOLDEN EYE	229,-	149,-
GOLDEN EYE 2	239,-	199,-
HERKULES	249,-	189,-
HEXEN	149,-	79,-
HYBRID HEAVEN	199,-	119,-
ISS 2000	249,-	199,-
ISS 98	229,-	159,-
MARIO 64	120,-	60,-
MARIO GOLF	239,-	189,-
MARIO PARTY 2	249,-	179,-
MARIO PARTY	229,-	149,-
MARIO TENNIS	249,-	189,-
MIKI MOUSE RACING	249,-	199,-
MISSION IMPOSSIBLE	229,-	139,-
MORTAL KOMBAT 4	249,-	189,-
NAGANO	159,-	99,-
NBA CURTSIDE	169,-	109,-
NBA JAM 99	249,-	189,-
NBA LIVE 2000	269,-	199,-
PERFECT DARK	219,-	189,-
POKEMON SNAP	249,-	189,-
POKEMON STADIUM	TEL.	TEL.
QUAKE 2	249,-	199,-
RAINBOW SIX	259,-	199,-
RAYMAN 2	200,-	149,-
READY 2 RUMBLE	249,-	199,-
RESIDENT EVIL 2	279,-	219,-
RIDGE RACER 64	249,-	199,-
ROGUE SQADRON	229,-	149,-
RR64	249,-	200,-
SHADOW MAN	249,-	169,-
SUPER SMASH BROS.	249,-	199,-
TOM & JERY	249,-	199,-
TONIC TROUBLE	249,-	199,-
TONY HAWKS 64	249,-	200,-
TOP GEAR RALLY 2	249,-	200,-
TOY STORY 2	249,-	200,-
TUROK 1	149,-	79,-
TUROK 2	199,-	120,-
TUROK 3	249,-	199,-
TUROK RAGS WARS	249,-	159,-
WIN BACK	259,-	219,-
WIPEOUT 64	229,-	149,-
WWF ATTITUDE	249,-	209,-
WWF WRESTLEMANIA 2000	249,-	209,-
ZELDA	229,-	149,-
ZELDA 2	229,-	189,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

SEGA DREAMCAST

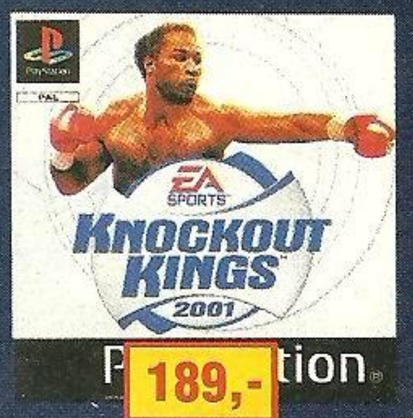
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA DREAMCAST PAL	SUPER CENA	
JOYPAD ORG.	145,-	119,-
JOYSTICK PLATFORMA	269,-	TEL.
KARTA PAMIĘCI 1MB	89,-	
KARTA PAMIĘCI 2MB	99,-	
KARTA PAMIĘCI ORG.	145,-	119,-
PISTOLET	189,-	TEL.
BERSERK	199,-	149,-
BLUE STINGER	199,-	129,-
BUGGY HEAT	199,-	129,-
CODE VERONICA	199,-	159,-
CRAZY TAXI	199,-	169,-
DEAD OR ALIVE 2	229,-	169,-
DEEP FIGHTER	229,-	179,-
DEKA 2	199,-	139,-
DRAGONS BLOOD	199,-	149,-
ECCO THE DOLPHIN	229,-	169,-
EVIL TWIN	229,-	189,-
EVOLUTION	229,-	199,-
F1 WORLD GRAND PRIX 2	199,-	159,-
FANTASY STAR ON LINE	229,-	179,-
FERRARI 355	219,-	189,-
FIGHTING FORCE 2	199,-	129,-
GET BASS+WĘDKA	429,-	380,-
GTA 2	199,-	149,-
HALF LIFE	229,-	179,-
HIDDEN DANGEROUS	229,-	179,-
HOUSE OF THE DEATH 2+GUN	399,-	379,-
JET SET RADIO	229,-	189,-
MARVEL VS CAPCOM 2	229,-	179,-
MDK 2	199,-	149,-
MERTOPOLIS RACER	195,-	179,-
NBA 2000	199,-	119,-
NIGHTMARE CREATURES 2	199,-	159,-
NOMAD SOUL	229,-	189,-
POWER STONE	129,-	79,-
POWER STONE 2	149,-	99,-
QUAKE 3	229,-	199,-
RAYMAN 2	199,-	139,-
READY 2 RUMBLE	199,-	139,-
READY 2 RUMBLE 2	229,-	189,-
RED DOG	199,-	189,-
RESIDENT EVIL 2	199,-	159,-
SEGA GT	219,-	189,-
SEGA RALLY 2	199,-	139,-
SHADOW MAN	219,-	149,-
SHENMUE	229,-	189,-
SILENT SCOPE	229,-	179,-
SLAVE ZERO	169,-	129,-
SNOW SURFERS	199,-	129,-
SONIC ADVENTURE	199,-	159,-
SOUL CALIBUR	199,-	149,-
SOUL REAVER	209,-	149,-
SPACE CHANNEL 5	229,-	179,-
SPEC OPS	229,-	149,-
SPEED DEVIL	209,-	149,-
SPIRIT OF SPEED 1937	199,-	149,-
STAR WARS RACER	199,-	159,-
STREET FIGHTER 3	229,-	179,-
SUPER SPEED RACER	199,-	99,-
SWWS 2000	199,-	149,-
TONY HAWKS	149,-	99,-
TONY HAWKS 2	229,-	179,-
TOY COMMANDER	199,-	119,-
TOY RACER	229,-	189,-
UEFA STRIKER	199,-	149,-
ULTIMATE FIGHTING	229,-	189,-
VIGILANTE 8	199,-	149,-
VIRTUA ATHLETE	199,-	149,-
VIRTUA FIGHTER 3	199,-	149,-
VIRTUA STRIKER2	199,-	149,-
VIRTUA TENNIS	209,-	149,-
WETRIX	179,-	99,-
WORMS	219,-	189,-
WWF ATTITUDE	199,-	189,-
ZOMBIE REVENGE	199,-	149,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	TEL	
JOYPAD	TEL	TEL
KARTA PAMIECI ORG.	175,-	
PILOT DVD	99,-	
PILOT DVD SONY	TEL	TEL
4x4 EVOLUTION	239,-	189,-
ARMORED CORE 2	229,-	189,-
BUST A MOVE	229,-	189,-
DEAD OR ALIVE 2	239,-	179,-
DINOSAUR	239,-	149,-
DONALD DUCK	229,-	149,-
DYNASTY WARIORS 2	239,-	149,-
ETERNAL RING	229,-	149,-
EVER GRACE	229,-	169,-
EXTREME WINTER SPORT	229,-	159,-
FANTAVISION	199,-	129,-
FIFA 2001	239,-	159,-
FORMULA 1	209,-	159,-
H3O	229,-	159,-
ISS	239,-	189,-
INT. TRACK & FIELD	229,-	159,-
KENGO	229,-	159,-
KESSEN	239,-	189,-
KNOCKOUT 2001	229,-	189,-
KSIĘGA DŻUNGLI	229,-	159,-
MADDEN 2001	229,-	189,-
MIDNIGHT CLUB	239,-	149,-
MOTO GP	229,-	189,-
NBA 2001	239,-	149,-
NBA 2 NIGHT	229,-	189,-
NBA HOOPZ	239,-	189,-
NHL 2001	229,-	159,-
ONI	229,-	159,-
ONIMUSHA	249,-	199,-
ORPHEN	239,-	159,-
POOL MASTER	229,-	159,-
QUAKE 3	239,-	189,-
RAYMAN REV.	229,-	159,-
RC REVENGE	229,-	159,-
READY 2 RUMBLE	229,-	159,-
RIDGE RACER 5	229,-	159,-
RING OF RED	249,-	199,-
SHADOW OF THE MEM.	239,-	189,-
SILENT SCOPE	229,-	169,-
SMUGLERS RUN	209,-	159,-
SSX	239,-	159,-
STAR WARS STARFIGHTER	229,-	189,-
STREET FIGHTER 3	229,-	159,-
S-TYPE	229,-	159,-
SUMMONER	229,-	189,-
TEKKEN TAG T.	239,-	169,-
THEME PARK	229,-	149,-
TIMESPLITTERS	229,-	189,-
TOP GEAR DAREDEVIL	229,-	169,-
UNREAL	229,-	189,-
WILD WILD RACING	239,-	189,-
X-SQUAD	239,-	159,-
ZONE OF THE ENDERS	239,-	189,-
NOWOŚCI	TEL	TEL

GAME BOY COLOR

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA GAME BOY COLOR	279,-	209,-
KONSOLA GAME BOY POCKET	209,-	169,-
ALLADIN	139,-	109,-
BOMBER MAN	99,-	79,-
DONKEY KONG COUNTRY	139,-	109,-
FIFA 2000	145,-	89,-
PERFECT DARK	145,-	109,-
POKEMON BLUE	139,-	109,-
POKEMON RED	139,-	109,-
POKEMON YELLOW	139,-	109,-
SPIDERMAN	139,-	109,-
TONY HAWKS	139,-	109,-
TOP-GEAR-RALLY	145,-	109,-
WRESTLEMANIA 2000	145,-	89,-
NOWOSCI	TEL	TEL



Dece'em ORiGiN'ALNE INFO

Pomimo, iż z każdym dniem jest coraz bardziej widoczny odwrót trzecioplanowych developerów nie musimy się zbytnio przejmować. Z ostatnich informacji jakie wypłynęły na konferencji zorganizowanej przez SOJ wynika bowiem, iż do marca 2002 roku firma wyda 65 gier na DC. Ponadto z chwilą zmiany taktyki przez Segę, sprzedaż DC utrzymuje się na dobrym poziomie. Zgodnie z danymi zaprezentowanymi wynikało iż na dzień 31 stycznia zapasy magazynowe wynosiły: 370.000 konsol w Japonii i 1,2 mln w Stanach. NA dzień 19 kwietnia było to już odpowiednio 120.000 i 820.000 sztuk. Podobna tendencja utrzymuje się również w Europie. NA zakończenie obecny prezes SOJ - Hideki Sato - stwierdził, iż Dreamcast nie osiągnął planowanego sukcesu nie z winy swoich możliwości ale wyłącznie przez kiepski marketing Segi.

■ ■ ■

Sequel UFC się opóźni. Developerzy z Crave stwierdzili: „gra nie została skasowana, tylko na razie wstrzymana." Tym samym nie wiadomo czy ukaże się w czerwcu, tak jak to pierwotnie zakładano. Jednocześnie potwierdzili oni plany wydania RAZOR FREESTYLE SCOOTER w okresie letnim. Z kolei Activision zamierza wydać MAT HOFFMAN'S PRO BMX. Jeden z ich ludzi napomknął: „Wciąż planujemy termin wydania gry i mamy nadzieję, iż ukaże się ona mniej więcej w okolicach wakacji." Podobnie wyglądają sprawy u Infogrames. ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE ma ukazać się w okolicach września. Mniej więcej w tym samym okresie ukaże się również REEL FISHING WILD produkcji Natsume. Do złych wiadomości można natomiast zaliczyć skasowanie TROPICO. Pomimo iż Gathering of Developers oficjalnie nie potwierdzili tej informacji, szanse na jej ukazanie się są raczej znikome. Podobny los spotkał również IHRA DRAG RACING produkcji Bethesda Softworks.

■ ■ ■

Jeżeli czekacie na HALF LIFE na DC to warto wspomnieć, iż premiera gry w Stanach została przełożona na czerwiec. Oczywiście warto czekać, tym bardziej, że dodatek Blue Shift znajdzie się w ostatecznej wersji produktu.

■ ■ ■

Pomimo zaniedbania minionej edycji Tokyo Game Show, Sega nie zostawiła japońskich graczy zupełnie na lodzie. Zgodnie z zapowiedziami został bowiem zorganizowany Game Jam - oddzielna impreza, w trakcie której błękitni zaprezentowali najświeższy stuff na DC oraz swoje pozostałe projekty. Wbrew oczekiwaniom zainteresowanie graczy znacznie przekroczyło oczekiwania organizatorów i tym samym pomieszczenia klubu Zepp z trudem pomieściły wszystkich przybyłych. Poza interesującymi nagrodami w konkursach i gadżetami największą uwagę przyciągały: CRAZY TAXI 2, GUNDAM BATTLE ONLINE, w którego można grać po sieci, perfekcyjna konwersja CONFIDENTIAL MISSION oraz CANDY STRIPE czyli symulator randki autorstwa WOW Entertainment, który zostanie wydany w USA pod tytułem NAUGHTY NYMPHO NURSE PANIC. Co ciekawe będzie to chyba pierwsza gra tego typu, która zostanie wydana poza Japonią, oczywiście o ile dojdzie to do skutku. Pozostałe pozycje jakie zaprezentowano to: OUTRIGGER z datą premiery w Japonii wyznaczoną na lipiec, MAHJONGG NET GIMMICK od Capcom i Psikyo, gun shooter DEATH CRIMSON OX oraz GET BASS 2.

■ ■ ■

Oczywiście nie mogło zabraknąć najbardziej oczekiwanych w tym roku tytułów, którym to poświęcono specjalne prezentacje. Pierwszym z nich był oczywiście SONIC ADVENTURE 2, o którym piszemy sporo w tym miesiącu. Inną megapozycją, której nie mogło przecież zabraknąć, było SHENMUE II. Yu Suzuki zademonstrował zebranym kolejne demo, zawierające wszystkie nowości o jakich informowaliśmy was na bieżąco. Podsumowując sequel ma kilka ulepszeń w postaci zminimalizowanych czasów doczytywania - przykładowo podejście do drzwi powoduje doładowanie niezbędnych elementów w tle nawet jeżeli nie zdecydujemy się przez nie przejść. Postacie otrzymały podwyższoną dawkę mimiki oraz polygonów - jest ich teraz znacznie więcej. W trakcie rozgrywki będzie można spotkać około 1000 interaktywnych postaci. Poprawiono rozwiązania QTE oraz systemu rozmów i akcji, a także dodano sporo mini gier. Tytuł obecnie jest gotowy w 80%, jakkolwiek nie ustalono jeszcze oficjalnej daty premiery.

■ ■ ■

Po PHANTASY STAR ONLINE ver.2 również Capcom wpadł na pomysł wydania nieco podrasowanej wersji swojego tytułu - CAPCOM VS SNK PRO. Zmiany obejmują dodanie dwóch nowych postaci, są to: Joe Higashi i Hibiki Dan, wszyscy ukryci dotąd bohaterowie będą dostępni od początku, a przed walką w trybie versus będzie możliwość ustawiania odpowiednich opcji. Ponadto poprawione zostaną ruchy postaci. Całość ma ukazać się w Japonii po znacznie niższej cenie niż nowe gry, a czy tytuł znajdzie swojego wydawcę u nas przekonamy się pewnie na E3.

■ ■ ■

Nie ulega wątpliwości, iż Bleemcast jest pozycją, która wywołała najwięcej zamieszania wśród posiadaczy DC. W trakcie prezentacji na zeszłorocznym E3 autorzy narobili smaku chyba wszystkim graczom. Niestety kolejne miesiące przynosiły różne wiadomości, które niejednokrotnie nie napawały optymizmem. Emulator raz miał się ukazać, innym razem mówiono o skasowaniu projektu. Tak czy inaczej wiadomo już, że jest on faktem i trafi do sprzedaży na początku maja. Jednakże są także złe wieści. Jak zapewne pamiętacie Bleemcast miał być sprzedawany w tzw. pakietach obsługujących po 100 gier. Tak niestety nie będzie. David Herpolsheimer, szef Bleem, stwierdził: „Nasza decyzja związana ze zmianą strategii była konieczna aby zapewnić jakość, kompatybilność oraz dodatkowe usprawnienia jakich wymagają gracze. (...) Nowy format pozwoli nam ulepszyć emulację gier znacznie bardziej niż pierwotnie to planowano. Atut stanowi także przystępna cena, która jest tym czego gracze chcą naprawdę." Wspomniane usprawnienia obejmują wsparcie dla VGA box'a, szerokiej rangi peryferiów z PSX'a oraz automatyczny przełącznik PAL/NTSC niezależnie od wersji emulowanej gry. Natomiast „nowy format" polega na tym, iż każdy Bleemcast będzie obsługiwał tylko 1 grę. Nieoficjalnie mówi się, że autorzy cierpią na brak gotówki, chociaż według nich chodzi jedynie o dobro graczy. Tym samym pierwsze w kolejności jest GRAN TOURISMO 2. Kolejne tytułu nie zostały jeszcze ustalone ale wspomina się o najbardziej popularnych pozycjach z PSx. Pocieszający może tu być jedynie fakt, iż Bleemcast ma kosztować zaledwie $5,95.

■ ■ ■

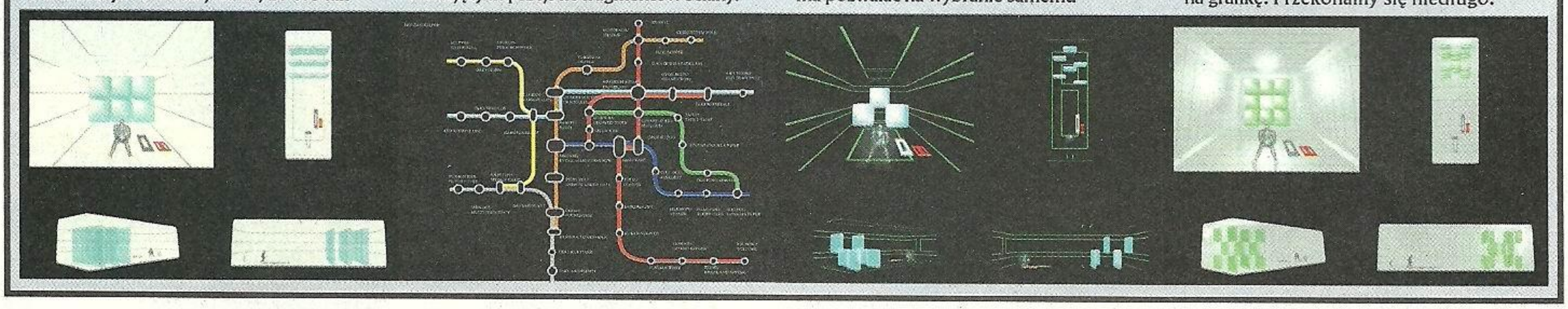
HEAVY METAL GEO MATRIX produkcji Capcom zbliża się coraz większymi krokami. 12 postaci podzielonych na 4 drużyny oraz interaktywne areny z kupą broni to podstawowe cechy tego tytułu. W tle usłyszycie natomiast muzykę autorstwa Judas Priest, Megadeth i Corosion of Conformity. Japońska premiera zapowiedziana jest na 12 lipca. A niespełna dwa tygodnie później ukaże się fpp autorstwa Segi - OUTTRIGGER.

■ ■ ■

Równie ciekawą co interesującą jest wiadomość o tym, iż Sony Music zamierza wydać album zatytułowany Segacon: The Best of Sega Game Music. Zgodnie z tytułem ma on być kompilacją najbardziej popularnych tematów muzycznych jakie gościły w grach autorstwa Segi. Na razie zbierane są dane od fanów odnośnie jego zawartości, jakkolwiek jego japońska premiera przewidziana jest na ten rok. Tymczasem Sonic Team potwierdził wydanie komiksu bazującego na PHANTASY STAR ONLINE. Publikacja jak na razie będzie dostępna tylko w Japonii i raczej nic nie wskazuje na to żeby miało być inaczej.

DREAMCAST COSMIC SMASH

SEGA jest klasyczną japońską firmą. Z jednej strony zalewa rynek kontynuacjami uznanych hitów, z drugiej zaś próbuje wydawać także gry nowe i oryginalne. Tyle, że na te ostatnie nie idą tak olbrzymie nakłady środków jak na przyszłe bestsellery... Dobrze jednak, że coś tak nowego jeszcze powstaje. Sega Rosso (dawniej AM#3) atakuje z COSMIC SMASH - futurystyczną wariacją squasha. Gracz wchodzi w skórę ludka zamkniętego w dziwacznym pomieszczeniu, a jego zadanie polegać będzie na zbijaniu blokujących przejście fragmentów ściany. Rozbijanie naturalnie na czas, a także przy wykorzystaniu 28 specjalnych rodzajów uderzeń. Do tego liczne bonusy, specjale i tak dalej.
Poziomów w sumie ma być blisko 50, a dzięki mapie z licznymi rozgałęzieniami gra ma pozwalać na wybranie samemu odpowiedniej drogi. Brzmi całkiem ciekawie... Za to grafika jest już typowo awangardowa - cztery widoki na akcję jednocześnie na ekranie (z góry, z boku, z tyłu, etc...) oraz proste, cieniowane obiekty na pewno nie są szczytem techniki. Czasami jednak dobry pomysł jest w stanie dostarczyć tylu wrażeń, że nie patrzy się już na grafikę. Przekonamy się niedługo.

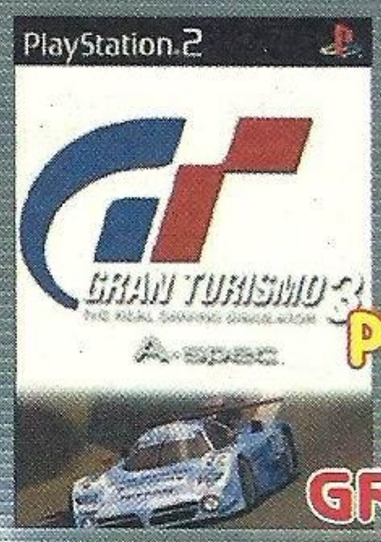


SKLEP

NIKO

KONSOLE, GRY, AKCESORIA
SPRZEDAŻ I WYMIANA
na miejscu i wysyłkowo!

KONSOLA PS2



UWAGA!!!
Przyjmujemy przedpremierowe zamówienia na GRAN TOURISMO 3!

249 zł.
ONIMUSHA

249 zł.
BOUNCER

Akcesoria PS2: Memory org. 179 zł. • Memory Mad Cartz 139 zł. • Dual Shock org. 145 zł. • Kabel S-Video 49 zł. • Multi Tap org. 189 zł. • Podstawka org. pozioma 89 zł. • Podstwka pionowa 39 zł. • org. kable Monster Games - AV Cable 149 zł. • S-Video 179 zł. • Kabel optyczny 249 zł.

Posiadamy w sprzedaży wszystkie tytuły gier do PS2 wydane w wersji PAL w cenach od 149 do 259 zł. *Informacja o nowościach - tel. (0-48) 363 83 03*

KONSOLA DREAMCAST
+ gra, internet

Akcesoria DREAMCAST: Pad org. 139 zł. • Memory VMS org. 139 zł. • Kabel RGB 49 zł. • Klawiatura 139 zł. • Mysz org. 139 zł. • Memory 4 MB 129 zł. • Memory 1MB 69 zł. • VGA BOX 89 zł. • VGA BOX Panther 149 zł. • Przejściówka do klaw., myszy PC, Dual PSX, Saturn 129 zł.

Posiadamy w sprzedaży gry w cenach od 70 do 239 zł.
Informacja o nowościach - tel. (0-48) 363 83 03, 363 89 95

Instalacja rozszerzenia internetowego do konsol SEGA Dreamcast

BEZ UTRATY GWARANCJI !!!

KONSOLA PS(one) + Memory

599 zł.

Akcesoria PS(one): Pad Dual org. 139 zł. • Pad podstawowy 39 zł. • Memory org. 79 zł. • Memory 39 zł. • Kabel RGB 39 zł. • Monitor do PS(one) Big Ben 599 zł.

Posiadamy w sprzedaży gry w cenach od 69 do 199 zł.
Informacja o nowościach - tel. (0-48) 363 83 03, 363 89 95

KONSOLA GAMEBOY

279 zł.

Przyjmujemy przedpremierowe zamówienia na

GAME BOY ADVANCE

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ RATALNA KONSOL !!!

Game BOY Color: Duży wybór gier i akcesoriów - ceny od 49 zł.!

SKUP, SPRZEDAŻ , WYMIANA UŻYWANYCH KONSOL I GIER

26-600 Radom, ul. Niedziałkowskiego 19/21
tel. (0-48) 363 83 03, tel./fax 363 89 95
tel. kom. 0-601 233 283

NIKO

PLAYSTATION 2 TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Skateboarding w mistrzowskim wydaniu

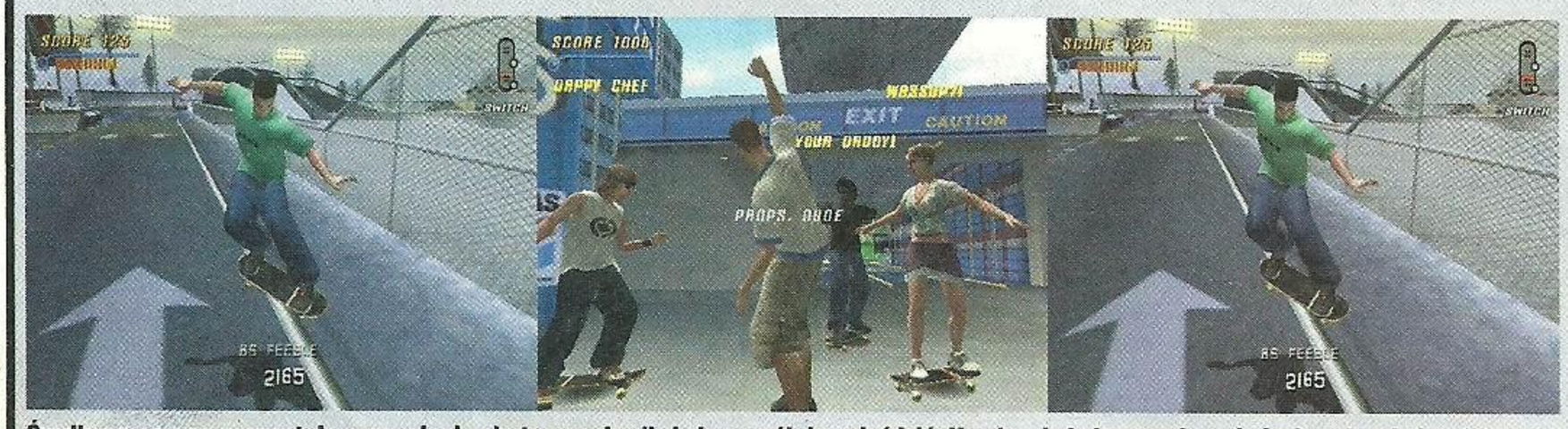
Neversoft to królowie świata - takie są nasze wrażenia po spędzeniu kilku godzin z TONY HAWK'S PRO SKATER 3. Najnowsza odsłona wyczynów podniebnego jastrzębia i ekipy po raz kolejny nie imituje, a odkrywa przed graczami nowe wariacje zabawy. Pamiętacie, jaką rolę odgrywały w drugiej części manuale? Pozwalały na łączenie ze sobą trików na hopkach i grindów, co owocowało olbrzymimi możliwościami czesania komb i oczywiście nabijania kosmicznych wyników. Chłopcy z Neversoft w trójce poszli jeszcze dalej i zaimplementowali specjalny trik, pozwalający na łączenie grindów i hopek z rampą! Teraz przy lądowaniu po wybiciu się wysoko w powietrze na półrórce wystarczy odpalić „landing trick", czyli inaczej mówiąc revert (a po nim od razu na przykład manuala). Daje to wręcz niesamowite możliwości i odkrywa nieznane nam jeszcze pokłady kombosów liczonych w milionach punktów!

Ufff... Co więcej nowego zaoferuje nam TONY HAWK'S PRO SKATER 3? Na początku grafika: skok jakościowy jest ogromny. Postacie skaterów są animowane milion razy lepiej (widać nawet delikatne ruchy rąk potrzebne do utrzymania równowagi), a ich sylwetki szokują bogactwem detali. Otoczenie także nie zawodzi - realistyczne tekstury, mistrzowsko zaprojektowane areny i ich wielkość zrobiły na nas olbrzymie wrażenie. Gra pracuje oczywiście w 60 klatkach animacji na sekundę, wydaje się nam także, że została nieznacznie przyspieszona w stosunku do dwójki. W każdym razie wygląda po prostu przepięknie.

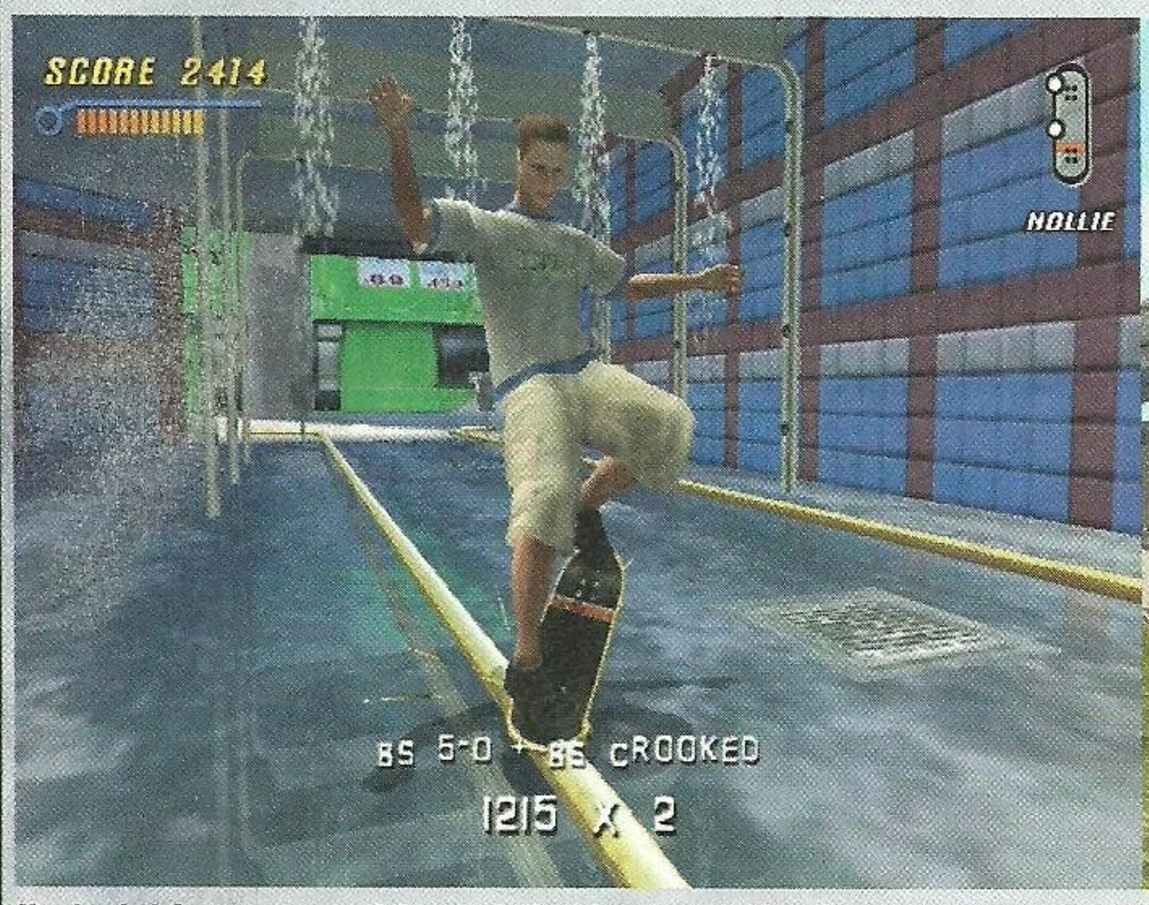
Kolejną - i być może najważniejszą opcją - jest możliwość gry w sieci! Wprawdzie uczestniczyliśmy w prezentacji gry na kilku stanowiskach z konsolami połączonymi w sieć lokalną przez porty iLink, ale jest niemal pewne, że będzie także możliwość gry przez Internet. Wyobraźcie sobie możliwość spotkania się z kumplami w wirtualnym skateparku - gadkę, wspólną jazdę i czesanie trików na punkty... Można także zrzucać innych skaterów z ich desek, co gra kwituje zabawnymi komentarzami.

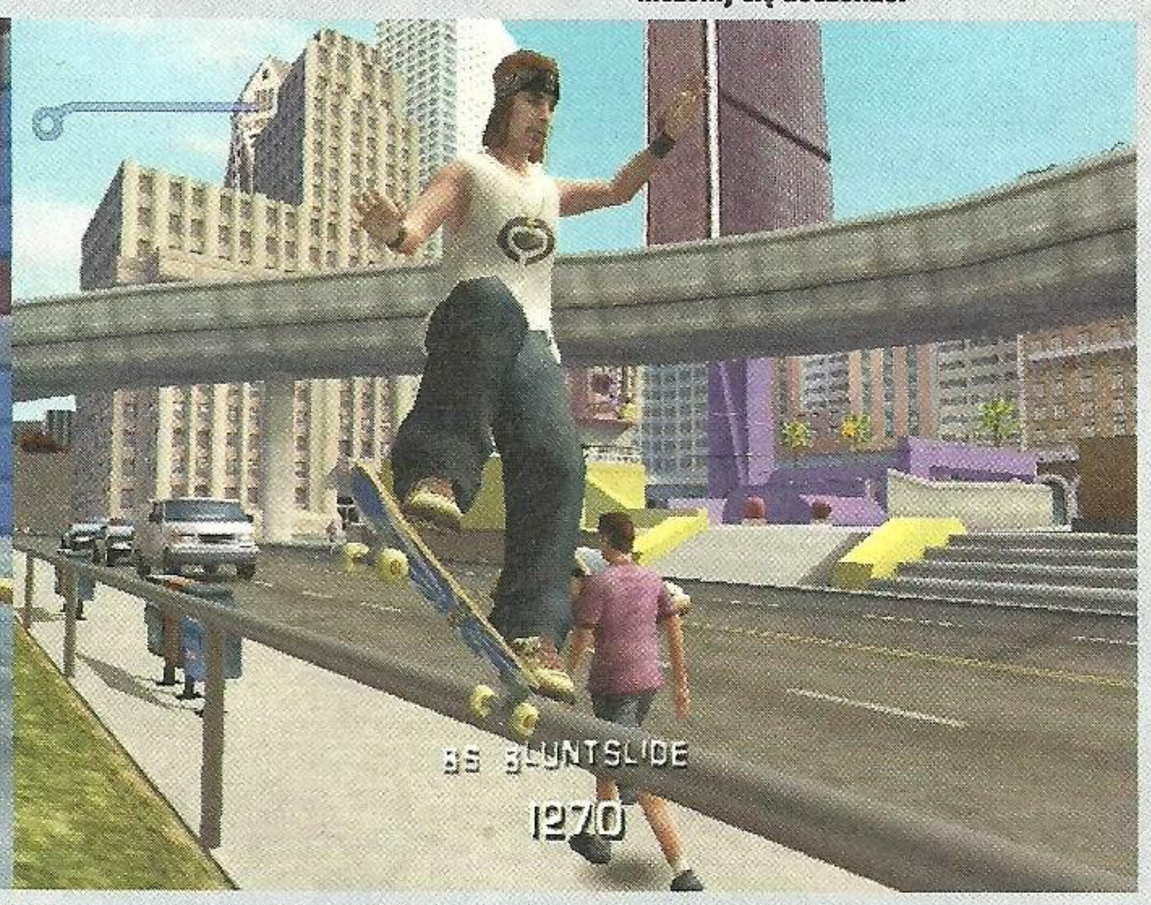
Jeśli chodzi o zabawę dla pojedyńczego gracza, system z poprzednich części sprawdził się w praktyce - dalej będziemy zbierać kasety, literki i nabijać punkty. Widzieliśmy trzy poziomy. Los Angeles to kawałek skweru i kilka ulic, po których sporadycznie przejeżdżają samochody i przechadzają się ludzie. Wyczesanie niezłego triku obok przechodnia wywołuje jego aplauz, który przekłada się na punkty. Drugi poziom - w Kanadzie - to ośnieżony parking samochodowy, malutki skatepark i domek w lesie - prawdziwy raj dla miłośników grindowania. Jednym z zadań jest tu zrobienie wrażenia na innych skaterach jeżdżących w parku - trzeba wyczesać pod ich nosem coś kosmicznego. Wreszcie Tokio to prawdziwy pokaz możliwości vertowców, rampa stoi tu na rampie. Rewelacja.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 rządzi. Nie możemy się doczekać.



Środkowy screen prezentuje grę w sieci - skaterzy zebrali się by wspólnie pojeździć, Hawkowi chyba wyszło coś niezłego bo się jara!!!





Hawk grinduje na rurce w myjni samochodowej, a po prawej koleżka skejtujący po ulicach Los Angeles. Gra wygląda prześlicznie i jest naprawdę megamiodna!

Newsflash

Gier na PS One ciąg dalszy: Infogrames wyda MEN IN BLACK CRASHDOWN. Nie wiemy co to będzie, ale wiemy, że na pewno będzie. Z innych fajnych newsów - Team 17 zapowiedziało na szarą maszynkę WORMS WORLD PARTY. I fajnie, PSX to naprawdę tania i dobra konsola.

Stało się - Spice Boy będzie miał swoją grę! Rage pracuje nad piłką, która będzie mieć w tytule nazwisko DAVID BECKHAM. Oczywiście na konsole nowej generacji. Ci sami chłopcy biorą na warsztat filmy z serii ROCKY z Kotem Sylwestrem Stallone'm.

Tajemnicza gra Capcom na PS2 ukrywająca się pod nazwą MAXIMO jest czymś w rodzaju GHOSTS'N GOBLINS przeniesionego w trzeci wymiar i z widokiem tpp.

Sony zostało dystrybutorem gier Square na Europę. THE BOUNCER powinien ukazać się latem '01, a FFX w połowie '02.

Znakomita pozycja z PeCeta - TRIBES 2 - zmierza na PlayStation 2. W wersji PC główny nacisk położony na tryb sieciowy, podobnie będzie i w wersji na PS2. Choć autorzy nie zapomnią o pojedyńczym graczu.

Po wydaniu ILLBLEED na Dreamcasta zespół rozpadł się, a kilku jego członków stworzyło firmę AIA. A teraz ci chłopcy zabrali sięza pisanie gry na PlayStation 2 pod nazwą AKIRA, na podstawie kultowego anime. Wiadomo, że ma być to gra trójwymiarowa.

Nieoficjalne stało się oficjalnym. W obliczu postępującej globalizacji Crash i Spyro nie będą już ekskluzywnymi sonowskimi bohaterami - nowe gry z ich przygodami ukażą się na PS2, Gamecube'a, Xbox'a oraz na GameBoya Advance.

Firma Vivendi Universal stała sie właścicielem Sierry i ogłosiła, że doszła do porozumienia z firmą Tolkien Enterprises. Chodzi naturalnie o produkcję gier opartych o „Hobbita" i „Władcę Pierścieni". Pierwsza gra pojawi się już na początku 2002 roku na konsole nowej generacji.

Szykuje się kolejny wysyp gier na podstawie „Diuny". Zatytułowana FRANK HERBERT'S DUNE gra firmowana przez Widescreen Games ma być mieszanką przygodówki i gry akcji (w przeciwieństwie do gry Westwood, która będzie - jak zwykle - strategią). Platformy - PlayStation 2 i Xbox, termin - jeszcze nie znany.

DIE HARD CUBE będzie strzelaniną fpp, w której powalczymy z... synem Grubera (bossa terrorystów z jedynki). Chyba brakuje już pomysłów...

Okazuje sie także, że na GameCube wskoczy radośnie DUKE NUKEM. W ogóle zaczynają się pojawiać nowe informacje odnośnie gier na Gamecube, a sądząc po pierwszych screenach pod względem grafiki naprawdę nie brakuje im nic, by konkurować z Xboxem i PS2.

MTV MUSIC GENERATOR 2 na PlayStation 2 już w maju. Support: Gorillaz, David Morales, Apollo 440 i inni...

KOBRA

SKLEP - WYPOŻYCZALNIA - SERWIS

Wybierz swój zestaw

PlayStation PS One

Konsole dostarczamy gratis w 48h

PSX 1 joypad	499 zł
PSX 2 joypady	519 zł
PSX 1 joypad + memory	519 zł
PSX Dual Shock	549 zł

SERWIS PlayStation

W pełnym zakresie

NAPRAWA I MODERNIZACJA KONSOL PSX I PS2

Naprawimy każdą konsolę lub wymienimy na nową za dopłatą

KOBRA ul. Pomorska 11 84-232 Rumia
tel/fax (058) 679-51-01, 0501-537-881

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ (TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION

PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 35 ZŁ

SONYPLAYSTATION2

GRY UŻYWANE JUŻ OD 150 ZŁ

NINTENDO 64

GRY UŻYWANE JUŻ OD 40 ZŁ

DREAMCAST

GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

GAME BOY COLOR

GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - PIĄTEK 11 - 17

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

Hobbyt

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA GIER NA KONSOLE :

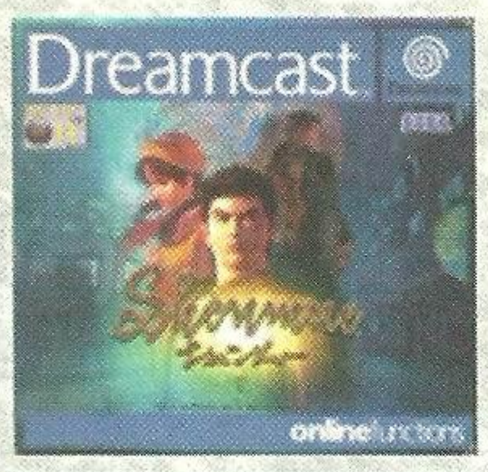
PLAYSTATION 2
DREAMCAST
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
(SNES – tylko gry używane)

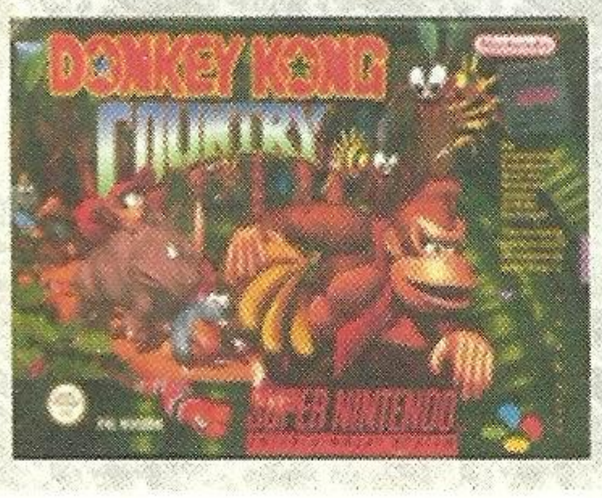
ZAPRASZAMY

tel. (095) 758 69 49
godz. 11.00 – 16.00

www.hobbyt.home.pl

69–100 Słubice
ul.Żwirki i Wigury 4/5





ŚWIAT GIER

SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA

Serwis, Modernizacja

Regeneracja Płyt CD, Przestrajanie Konsol

Największy Wybór Gier i Akcesorii

ul. Syrokomli 14
03-335 Warszawa
tel/fax: 0 (22) 814-27-66
http://www.swiatgier.alpha.pl

0501-707-919
0501-196-694
swiatgier@alpha.pl

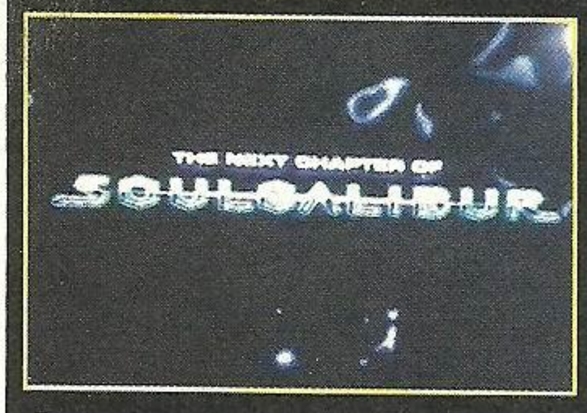
TEKKEN 4 pierwsze zdjęcia postaci i logo...

© 1994 1995 1996 1999 2001 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Namco zaprezentowało krótkie filmy stanowiące zapowiedź dwóch części najlepszych mordobić konsolowych. Jedyne, co na nich widać to twarze niektórych postaci... Ale i tak je wam zaprezentujemy!

Ten koleżka na górze to pierwsza i jedyna jak na razie nowa postać do kompletu. Ciekawe czy będzie walczył jakimś zupełnie nowym stylem, czy też może skseruje którąś ze starych postaci. Oprócz gościa o dziwnym nazwisku mogliśmy ujrzeć też kilka znajomych już twarzy. Trochę dziwi powrót seniora rodu Law - Marshalla w miejsce jego syna Forresta. Ciekawie wygląda natomiast pan Phoenix - trochę jak Bruce Campbell...

„Nowy rozdział" SOUL CALIBUR



Prezentacja nowego SOUL CALIBUR'A to już w ogóle króciutka sprawa. Brak ustalonego logo i trzy szkice postaci. Pierwszy z prawej jest Mitsurugi, obok stoi kobieta wyglądająca trochę jak Xianghua, a potem mamy jakąs tajemniczą osóbkę o czarnych włosach. Może być to Taki w masce albo może ktoś nowy. I tyle wiemy.

Newsflash

Fenomenalny DEVIL MAY CRY, o którym już przedstawimy szerszy materiał już niedługo przechodzi kilka zmian. Osoby, które grały w wersję demo zadziwi fakt, iż gra zostanie... Podzielona na misje! Aby wykonać misję trzeba zaliczyć wszystkie wytyczne. Autorzy twierdzą, że misji będzie ponad dwadzieścia. Drugą nowością jest system punktowy - zamiast zbierania czerwonych kryształków, które były obecne w demówce gra będzie przyznawać punkty za jak najbardziej efektowne wykańczanie przeciwników. Punkty będzie można zamienić pod koniec poziomu na specjalne techniki i przedmioty. Wszystko brzmi fajnie, zobaczymy jednak czy w ferworze walki (i misji!) pan Mikami i jego ludzie nie zapomną o odpowiednio dramatycznym scenariuszu.

Niesamowita wiadomość dla prawdziwie hardcore'owych fanów GRAN TURISMO 3: posiadając trzy konsole PS2, odpowiednie kabelki I-Link, rozgałęziacz i trzy telewizory można tworzyć sobie prawdziwy symulator z panoramicznym ekranem ustawiając telewizory obok siebie! Nie wiemy jeszcze, czy potrzebne do tego będą trzy płytki z grą, ale i tak brzmi to rewolucyjnie!

Sega odkryła dwie nowe postacie w VIRTUA FIGHTER 4. Pierwszą będzie mnich z klasztoru Shaolin, drugą zaś czarnoskóra i atletycznie zbudowana Vanessa Lewis. Gra obecnie jest testowana w wybranych salonach w Tokio, a system kart i łączenia maszyny arcade z siecią zapowiada się prawdziwie rewolucyjnie. Już niedługo podamy więcej informacji o tej niesamowitej pozycji.

Przed THE GETAWAY na PS2 jeszcze długa droga. Naoczni świadkowie twierdzą wprawdzie, że gra wygląda naprawdę nieźle, ale po mieście nie jeżdżą na razie samochody.

Sony zarejestworało domenę www.gpolice.com. To oznacza, że nadciąga trzecia część futurystycznej strzelaniny.

Oto pierwszy screenshot z TENCHU 3 na PlayStation 2. Gra jest na razie w baaardzo wczesnym stadium produkcji.

PS2 i DC

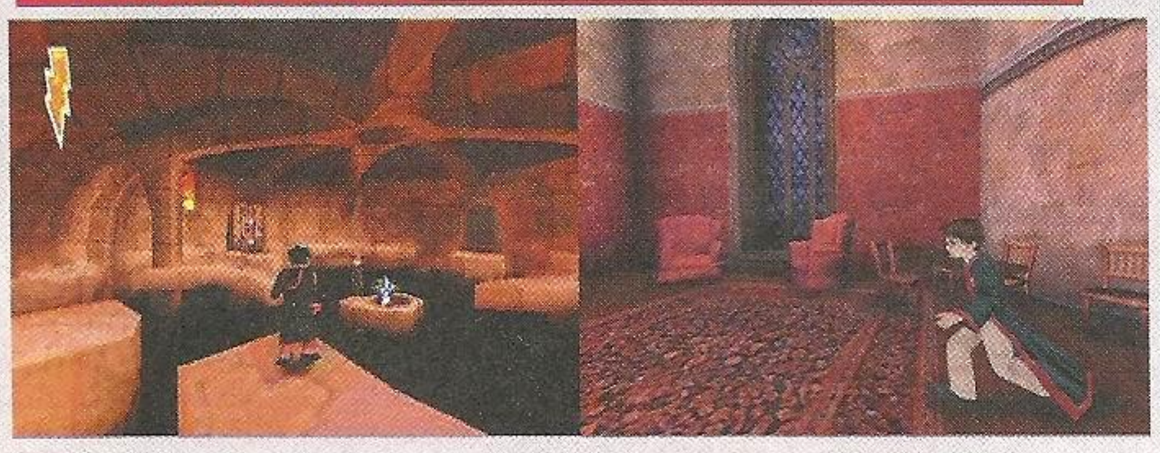
CAPCOM vs SNK 2 Millionaire Fighting 2001

Hubert Urbański w mordobiciu?

Pozorna absurdalność tytułów, jakie swoim grom nadają szefowie z Capcomu nie pozwala obojętnie przejść obok żadnej ich nowej gry. Około września nową mordobitkę będą mogli sprawdzić w akcji posiadacze zarówno PS2 jak i Dreamcasta. Tym razem na ekranach telewizorów zmierzą się 44 postacie znane z jednego lub drugiego uniwersum. Najciekawszą nowością jest wprowadzenie sześciu różnych stylów, z których każdy będzie mógł wybrać ten najbardziej mu odpowiadający. Jak będzie się to przedstawiało w akcji - jeszcze zobaczymy, ale brzmi to obiecująco. Panowała opinia, że w pierwszej części tego bardzo ciekawego cross-overa gostkom z SNK wycięto zbyt wiele ciekawych ciosów, w celu zbalansowania postaci.

PSX i PS2

HARRY POTTER

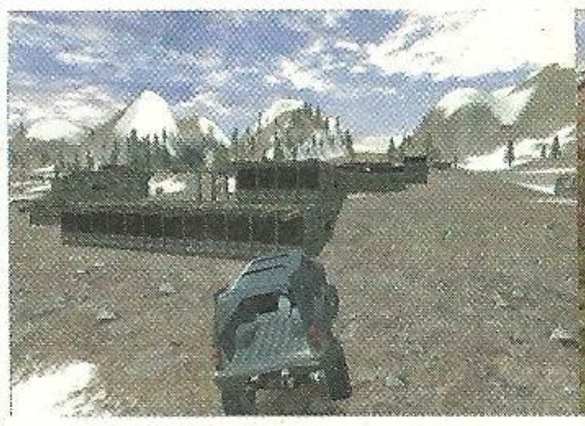


No i stało się. Gracze w końcu mogą oddać się rozkoszy wcielenia w rolę najbardziej znanego młodego czarodzieja ostatnich lat. Nie ma się w zasadzie czemu dziwić, bo książki z Harry'm osiągają rekordowe nakłady i tylko kwestią czasu było to, kiedy zostaną zamienione w przebój na konsolę.
I tak właśnie w końcowym okresie świetności konsoli PlayStation trafia na nią Harry.
W grze odkrywamy wraz z młodym bohaterem drzemiące w nim magiczne umiejętności po tym jak dostaje się on do szkoły Hogwarts. W grze będącej tradycyjną zręcznościówką platformową pojawią się też elementy zaliczane zwykle do gatunku mini-gier. Będą tu między innymi pościg na latającej miotle oraz przejażdżka roller-coasterem - wydarzenia inspirowane przygodami młodego chłopaka opisywanymi na kartach wydawanych u nas powieści. Poza tymi zabawami będziemy mieli też okazję spotkania około 20 postaci oraz wykorzystania Płaszcza Niewidzialności i innych magicznych gadżetów. Gra początkowo atakuje PSX'a, ale w dalszej perspektywie pojawi się też na rynku w wersjach na GBA i Pana Kolorowego.

PS2

SMUGGLER'S RUN 2

Mieliśmy okazję rzucić okiem na następcę SMUGGLER'S RUN na E3 i trzeba przyznać, że gra jest bardzo podobna do swojej poprzedniczki.
Autorzy obiecują równie realistyczne zachowanie wózków co w poprzedniej wersji, nie zabraknie też dużych, robiących wrażenie przestrzeni, po których śmigają nasze fury. Nowe miejscówki, gdzie będą odbywały się nasze ściemnione kursy z kontrabandą to Afganistan i Wietnam. Całkiem rozsądny wybór naszym zdaniem. W sumie w grze znajdzie się aż 30 różnych misji, w których będziemy ścierać się nie tylko z innymi kierowcami, ale będzie też okazja poszaleć na polach minowych lub pod ogniem nieprzyjaciela. Pojawią się też misje rozgrywające się w nocy, a także zmienne warunki pogodowe - deszcz, śnieg, mgłę i burze piaskowe. Zmieni się też trochę sytuacja z przewozem towaru. Niektóre z ładunków mogą spowalniać nasz wózek, inne - radioaktywne wybuchają po tym jak wyczerpie się licznik, a jeszcze inne walają się po skrzyni w czasie zbyt nieostrożnej jazdy. Te zaś urozmaicą nowego rodzaju pojazdy - w tym seria jednostek wojskowych, a także quad bike'i.
Gra ma pojawić się na rynku w październiku 2001.



PLAYSTATION 2

STAR WARS RACER REVENGE - RACER 2

Sebulba, Anakin i wyścigi POD'ów

Co wspólnego mają Milionerzy z mordobiciem Capcomu wiedzą zapewne tylko twórcy tej gry, ale to jeszcze nic w porównaniu z tytułem nadanym nowej grze Lucasarts. STAR WARS RACER 2 - RACER REVENGE. Widać, że chcieli zmieścić tu sporo informacji, ale to już chyba lekkie przegięcie.
Jak na razie gra zapowiadana jest tylko i wyłącznie na PlayStation 2, przynajmniej w ciągu najbliższych kilku miesięcy.
W drugiej części tego fajnego wyścigu znajdzie się ponad 16 podracerów. I to zarówno tych już znanych, starych jak też kilku całkiem nowych. Nowe pojazdy będą miały okazję sprawdzić się na 18 trasach rozrzuconych po pięciu nowych planetach. Ponadto gra ma oferować kilka różnych trybów zabawy. Najciekawszą informacją powinno być to, że grę pisze grupa odpowiedzialna za uznany ATV OFF ROAD czyli Rainbow Studios. Firma zyskała już dzięki tej grze nasz szacuneczek, więc czekamy na ich nową grę z prawdziwym zainteresowaniem. Na razie panowie muszą popracować jeszcze trochę nad projektami pojazdów, jednak wygląd środowiska, po którym się one poruszają jest bardzo dobry. Efekty świetlne także są bez zarzutu, a w połączeniu z szaleńczymi prędkościami, jakie rozwijają sterowane przez nas pojazdy powinny zaowocować bardzo fachową grą.

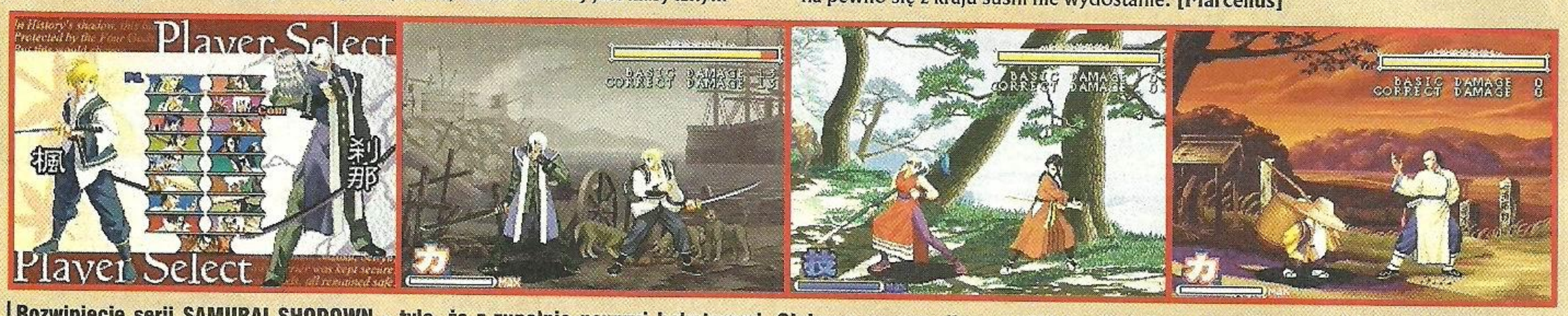
IMPORTY

NOWOŚCI Z JAPONII I USA

Last Blade 2

Platforma: Dreamcast
Producent: SNK

DC jest Mekką nie tylko dla wszelkich arcade'ówek. Olbrzymim atutem tej konsoli w oczach wielu jest ogromna liczba wydanych oldschool'owych w klimacie, choć już nie technologii bijatyk w 2D. Ta jest jednak zupełnie staroświecka i nie może się równać pod względem jakości grafiki i dźwięku z najnowszymi produkcjami Capcomu. Jest przeznaczona dla naprawdę hardcore'owych fanatyków "płaskich" mordobić (patrz: Gulash). Ja zupełnie nie trawię tego typu produkcji i nawet największe tuzy wśród tego typu gier (jak MARVEL VS. CAPCOM 2), nad którymi pieją z zachwytu wszyscy fani nie powodują u mnie skoków ciśnienia. Przy tej nawet trochę spadło. Produkcja SNK (wiem, wiem, kultowa firma) jest klasycznym przykładem oldschool'owej bijatyki. Ale nie wygląda zbyt dobrze. Przede wszystkim zbyt blada jest użyta tutaj paleta kolorów. Oczywiście wszystko pozostało standardowe dla tego typu gier: projectile, specjale, czerwony ekran i tym podobne.
Tak jest też z postaciami, są dobre, złe, przyjemne i gładkie w wyglądzie lub odstręczające czy brzydkie. Niektóre mają naprawdę fajny, mangowy design. Acha - walka odbywa się przy wykorzystaniu broni białej!
Jak już mówiłem: klasyka i jak to z klasyką bywa tylko znawcy mogą się na niej poznać. Tych nie brakuje, ale będą musieli zaopatrzyć się w LB2 u źródła, czyli w Japonii, bo na pewno się z kraju sushi nie wydostanie. **[Marcellus]**



Rozwinięcie serii SAMURAI SHODOWN - tyle, że z zupełnie nowymi bohaterami. Ciekawa sprawa dla wszystkich miłośników staroszkolnych bijatyk 2D.

CHORO-Q High Grade

Platforma: PS2
Producent: Takara

Eeee... A co to jest do jasnej anielki? Kolejny wymysł, który może się podobać tylko Japończykom. Wyścigi samochodowe i owszem - zawsze chętnie - ale na litość boską - nie w tej formie! W serii CHORO-Q scigają się miniaturki znanych i mniej znanych samochodów (Hummer, Garbus, Lamborghini Diablo i wiele, wiele innych) po ubogich trasach, w bardzo nieciekawej oprawie audiowizualnej. To ma być tytuł wydawany w XXI wieku? Na PS2? Nie wierzę. Naprawdę nie wierzę. A jak plotki głoszą ta gra bardzo podoba się graczom w Kraju Kwitnącej Wiśni.
No cóż, nam nie musi i raczej się nie spodoba. Traktuję ją raczej jak ciekawostkę niż normalną grę. Model jazdy plastikowy (pasuje do klimatu), emocje niewielkie a feeling zdziecinniały. Ale w naszym kraju dzieci wolą grać w dorosłe gry, a tam dorośli wolą grać w infantylne gry. Co kraj to obyczaj. Gra ma naprawdę sporo opcji: samodzielne budowanie samochodzików, szkoła, sklep z częściami, tuning (!?) i inne takie dodatki (sporo tego a wszystko w języku japońskim ofkoz). Ja jednak wolę zajmować się "prawdziwymi" samochodami w grach a nie zabaweczkami. Na całe szczęście jest to kolejny tytuł, który nigdy nie przekroczy granic kraju, w którym został stworzony. A jak przekroczy, to nie wróżę mu wielkiego powodzenia. **[Marcellus]**

Ta seria w Japonii sprzedaje się jak ciepłe bułeczki. Ciekawe dlaczego? Pewnie w telewizji puszczają serial o małych, pokracznych samochodzikach...

Shutuku Battle Zero

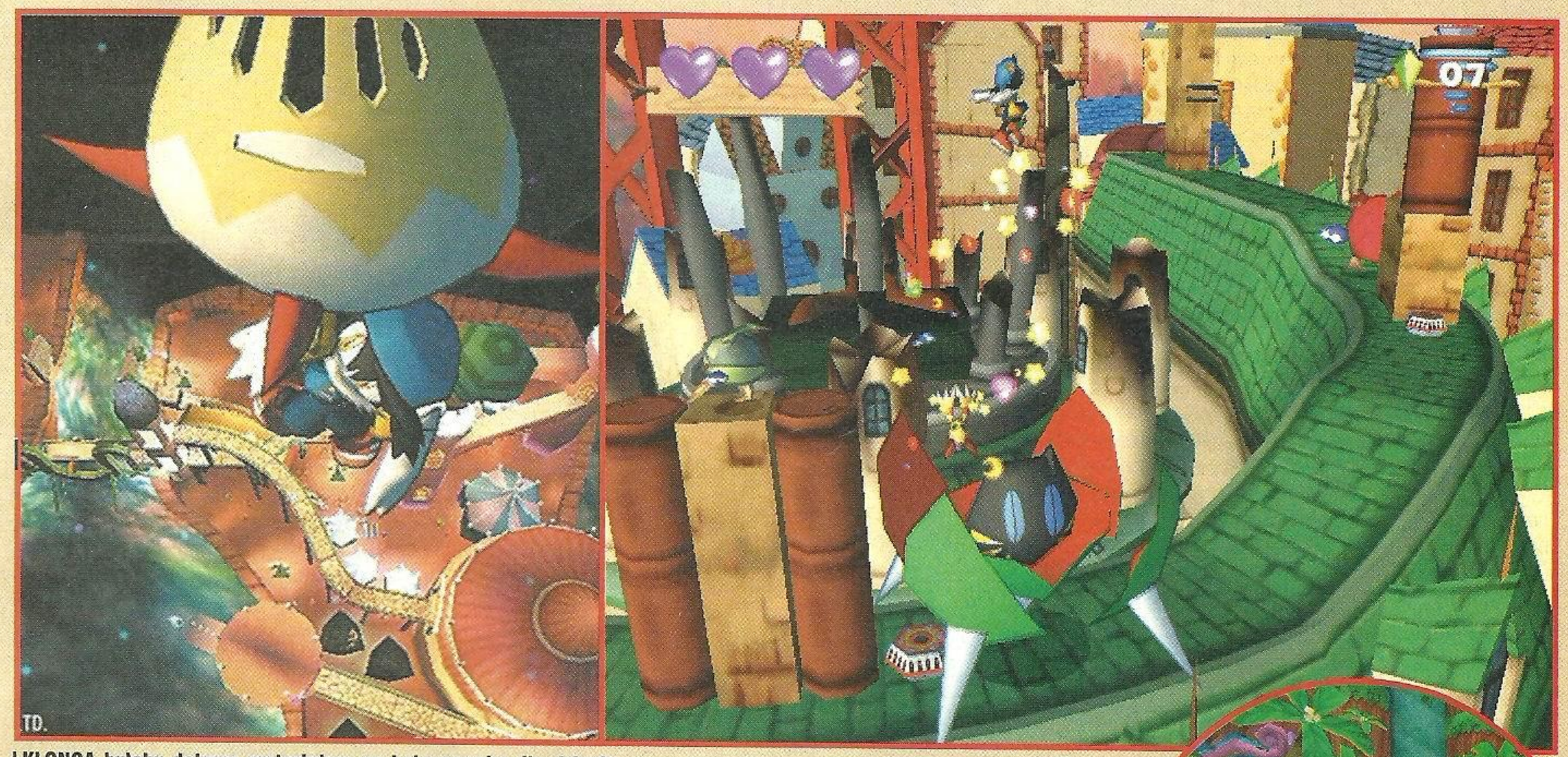
Platforma: PS2
Producent: Genki

Właśnie dostałem w swoje łapki japońską wersję znanej posiadaczom DC gry TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2. To jest oczywiście wersja na PS2. Co można o niej powiedzieć? Prawie wszystko co wiem na temat tej serii zamieściłem w recenzji wersji na DC. Tę mogę tylko porównać do tamtej gry. No i mały szok - porównanie wypada niekorzystnie dla wersji na platformę Sony.
Ta wersja wydaje mi się przede wszystkim wolniejsza. Jest odrobinę ładniejsza, więcej jest szczegółów, otoczenie jest trochę bogatsze, ale spadek prędkości jest wyraźny. Szczególnie widok zza samochodu nie daje poczucia prędkości. Widok z wnętrza jest trochę lepszy ale i tak nie czuć przyspieszenia. Mimo tego, że zazwyczaj jeździ się grubo powyżej 150 km/h, to ma się nieprzyjemne uczucie wleczenia się z przepisową pięćdziesiątką. To spora wada jak na grę, która traktuje o nielegalnych wyścigach szaleńców w wypasionych furach po tokijskich autostradach.
Jeszcze jakieś różnice? Japończycy mają trudniej. Na początku gry kupują swoją brykę, a potem mogą ścigać się we wszystkich trybach gry tylko tym autem. Dopóki nie wygrają kasy, nie będą mogli pojeździć innymi furkami. U nas i za "wielką wodą" będzie zapewne inaczej. Zmieni się także muzyka lecąca podczas jazdy bo, "długonosi" nie trawią japońskiego rocka i innych dźwięków lubianych przez żółtych braci. Kupa japońskiego tekstu, ale da się grać. **[Marcellus]**

Gra nie pokazuje nawet cząstki mocy PlayStation 2. Prawdziwy potwór w postaci GRAN TURISMO 3 jest ciągle przed nami...

Klonoa 2 - Lunatea's Veil

Platforma: PlayStation 2
Producent: Namco

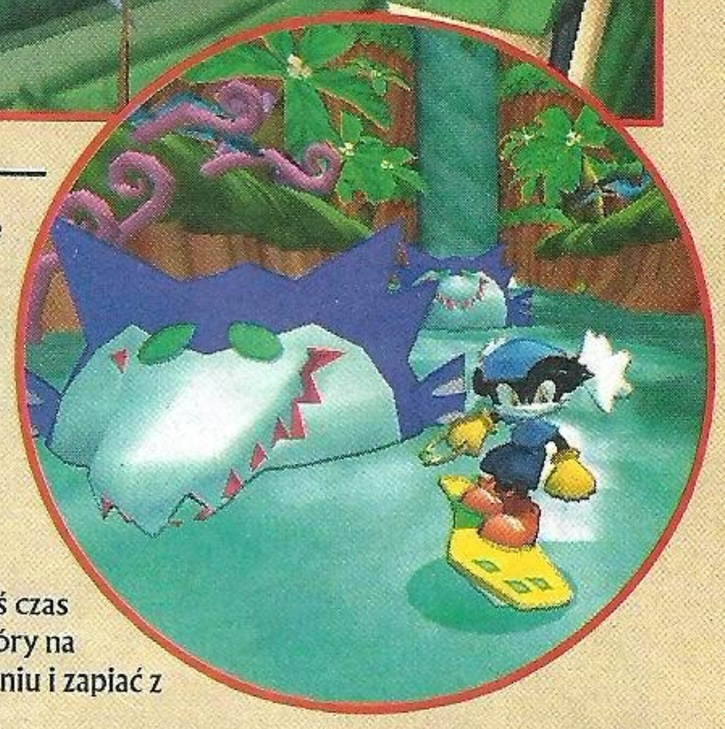


KLONOA byłaby dobrym materiałem na kolorowankę dla dzieci.

Właśnie skasowałem czwartą wersję niniejszego wstępu, w której usilnie starałem się napisać coś o ładnej pogodzie i luzowaniu się w ten piękny, słoneczny dzień przy dźwiękach Orbitala. Ale wytłuszczony nagłówek tego tekstu aż kłuje w oczy tą swoją nachalną Klonoą, więc zapewne to o niej powinienem w tym momencie napisać.

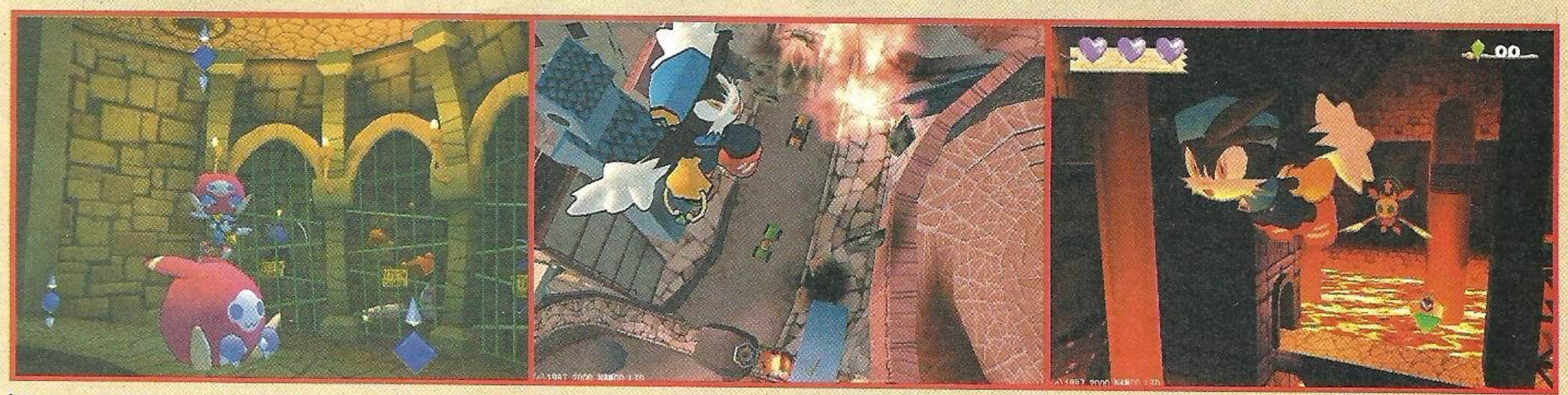
Skończyłem grać w japońską wersję tej gry kilka godzin temu, ale jej radosny, kolorowy i żywy świat dalej jest we mnie. Jeżeli miałbym napisać o niej w jednym słowie, powiedziałbym że jest pozytywna.

Nie jestem gorącym fanem pseudotrójwymiarowych platformerów pokroju PANDEMONIUM (które to zresztą, tak zupełnie na marginesie - całkiem mnie odrzuciło), ale w KLONOĘ zagrałem z prawdziwą przyjemnością. Pierwszym co maksymalnie pozytywnie nastraja do tej gry jest jej wygląd. Wobec tej gry całkiem na miejscu okazuje się słowo śliczna. Ma tak żywiołowe kolory, tak bogate poziomy i jest taka cudownie płynna, że można się w niej rozpłynąć. Zapewne wszyscy też macie coś w tym stylu, że kiedy po raz pierwszy widzicie nową, bardzo ładną grę, to grafikę "zauważacie" tylko przez pierwsze 15-20 minut grania. Potem już człowiek oswaja się z nią i zamiast tego całkowicie zatapia się w wydarzeniach mających miejsce na ekranie. A tutaj jest inaczej. Co jakiś czas na ekranie pojawia się jakiś detal, który na nowo każe nam przyjrzeć się otoczeniu i zapiać z zachwytu.



Teoretycznie gra jest 2D, ale w praktyce wygląda prześlicznie...

Jak wam być może wiadomo, dwuipółwymiarowe platformery charakteryzują się tym, że kamera przedstawia w nich sytuację w sposób pozwalający na poruszanie się tylko naprzód lub do tyłu. Nigdy nie można poruszać się w głąb ekranu. KLONOA główny nacisk kładzie na przemieszczanie się w prawo, jednak nieoczekiwane przesunięcia kamery pozwalają nam śledzić akcję, kiedy poruszamy się w innym kierunku. Te nagłe zmiany kamery jej przeskoki i zmiany ujęć są drugim z atutów gry. Tempo wydarzeń jest bardzo szybkie, a kamery cały czas nadążają za wszystkim co dzieje się na ekranie. A dzieje się wiele. Mogłoby się wydawać, że główny bohater potrafi bardzo niewiele. Biega do przodu lub tyłu, może podskakiwać i przez chwilkę szybować, ma też do dyspozycji dziwną broń, która przyciąga przeciwników. Broń ta przypomina trochę spluwą z gry WILD 9'S. Dosyć szybko okazuje się, że podstawowym sposobem przemieszczania się po świecie gry jest umiejętne korzystanie ze spluwy. Po przyciągnięciu przeciwnika możemy bowiem wykorzystać go do rozwalenia jakiejś przeszkody - ciskając nim w nią, poza tym na niesionego nad głową wroga można wskoczyć i wykorzystać go jako trampolinę. A ponieważ w grze sporo jest trudno dostępnych kryształków, serduszek i innych elementów, to z przeciwników musimy korzystać często. Wrogowie - dziwne zwierzątka, działają różnie. Normalnym na przykład można jedynie rzucić, ale już osobnik ze śmigiełkiem otwiera przed nami możliwość latania. Zaledwie przez chwilę, ale zawsze. Oprócz wskakiwania po biednych wrogach, otoczenie pozwala nam na inne metody wspinania się na położone wyżej przeszkody. Są wystrzeliwujące wysoko w powietrze trampoliny, wiry powietrzne wysyłające nas w bok, znajdziemy też specjalne punkty, na których możemy zaczepić się przy pomocy spluwy, są również prądy powietrzne windujące naszego bohatera w górę. **[Banan]**

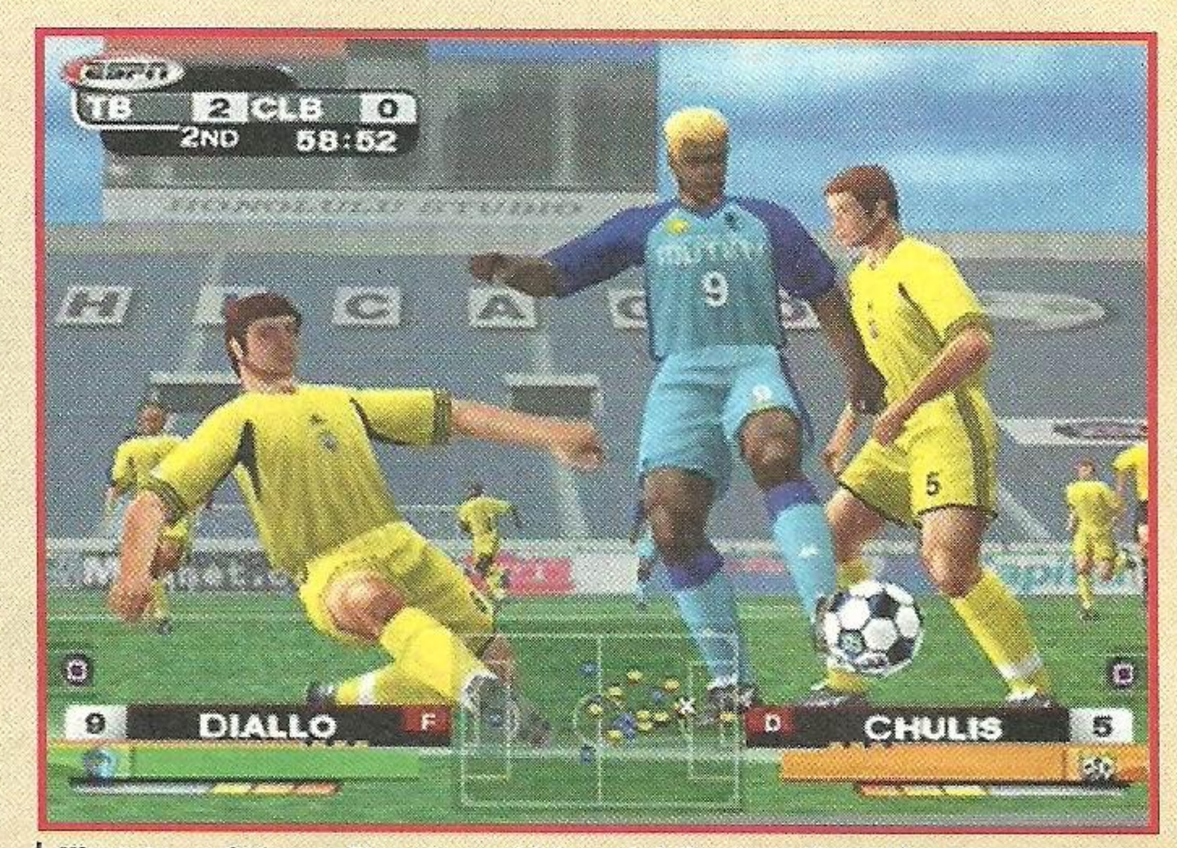


Oprócz elementów chodzonych w grze będzie też okazja skorzystać z róznych pojazdów. Snowboard, potffurr, samolocik i tak dalej...

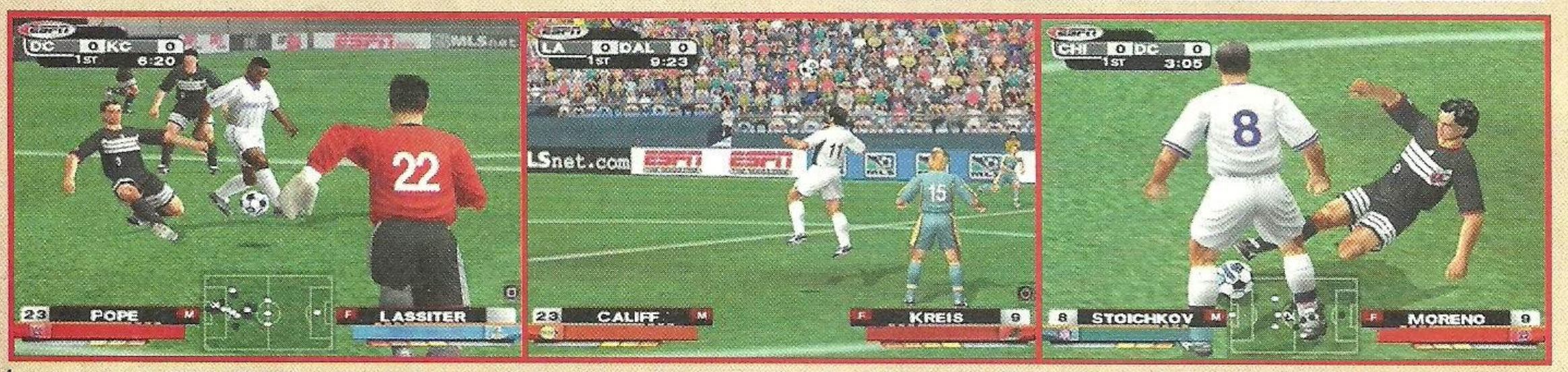
ESPN MLS Extra Time

Platforma: PS2
Producent: KCEH

Przed nami gość z Ameryki. Mam z tej okazji dwie wiadomości, dobrą i złą. Zacznę od tej złej, MLS nie ma zbyt wiele wspólnego z WINNING ELEVEN 5. Więc import od wujka z Ameryki nie da wam waszej wymarzonej gry jeszcze przed premierą europejską. A dobra wiadomość jest taka, że gra jest naprawdę fajna (więc import nie jest złym pomysłem). Nie jest może tak wspaniała graficznie jak WE5, ale wyobraźcie sobie ISS Pro Evo w wyższej rozdzielczości, a powinniście mieć jakie takie wyobrażenie o tym, jak prezentuje się ta gra. Gra się zresztą bardzo podobnie jak w ISS PRO EVO 2. Obłożenie przycisków jest identyczne, zabrakło tylko paska reprezentującego siłę podania czy strzału. Jest za to dziwaczna wskazówka, określająca (mniej więcej) siłę. Gra jest naprawdę udanym połączeniem ISSów znanych z N64, PS2 i z ISS PRO EVO. Ma sporo cech, które chcielibyśmy ujrzeć w europejskiej wersji WINNING ELEVEN 5. Między innymi dużo dłuższe powtórki, a także - co ważne - prezentowanie w przerwie i po meczu najciekawszych momentów.
Jak na grę na licencji przystało, ma ona prawdziwe nazwiska. Niestety - tylko z amerykańskiej ligi MLS, narodowe reprezentacje to jakieś wymysły. Komentatorzy są oryginalni (stacja ESPN) jeden z charakterystycznym amerykańskim akcentem i intonacją, a drugi hiszpański (nie wiedzieliście że w wielu ze stanów w USA obowiązują dwa języki urzędowe?). Pierwszy z nich opowiada zazwyczaj straszne kocopały np.: "Posłał rakietę!" gdy piłka ledwo się dotoczyła do bramkarza nie mówiąc już o przekroczeniu linii bramkowej. Na temat kompetencji drugiego nie śmiem się wypowiadać, bo ni w ząb go nie rozumiem, ale jest zabawny. Aha, do Starego Świata ta wersja gry raczej nie zawita. Może trochę szkoda, bo to chyba najlepsza w tym momencie piłka nożna wydana w zrozumiałym języku. A na pewno lepsza od FIFA. **[Marcellus]**



Niestety, w Chicago Fire nie znajdziemy już Romana Koseckiego...



... ale jest za to Hristo Stoichkov (pseudonim „szeryf") który z powodzeniem spędza piłkarską emeryturę ucząc Amerykanów grać w piłkę. I bardzo dobrze!

Sports Jam

Platforma: DC
Producent: Sega

Znów jesteśmy utwierdzani w przekonaniu, że na Drimie świetnie czują się wszelkiego rodzaju konwersje z automatów. Sports Jam jest kolejną taką pozycją. Prostą, rozrywkową i szybką. Masz ochotę się rozerwać? To zagraj przez chwilę w SJ. A o co chodzi? Z kilku najpopularniejszych dyscyplin wybrano najciekawsze momenty i zrobiono z nich grę. Jest obrona karnych w hokeju, strzelanie wolnych w piłce nożnej, rzuty za trzy punkty w koszykówce i kilka jeszcze innych dyscyplin i związanych z nimi zadań np. futbol amerykański, baseball, golf, kolarstwo torowe. A rozgrywka jest bardzo prosta - trzeba w odpowiednim momencie nacisnąć przycisk, czasami poruszać trochę krzyżakiem lub na sposób znany z wszelkich gier lekkoatletycznych szybciutko nawalać w jeden przycisk. I to w sumie wszystko, ale za to jaką daje radość. Można też grać we dwóch, z kolegą. Gra jest jak na razie dostępna tylko w Japonii ale myślę ze szybko trafi do USA i, kto wie, może i do nas. Ale pomimo tego, że jest trochę krzaczków, to nie ma z nimi problemu. Wszystko jest klarownie przedstawione przed każdym z zadań i nawet największy laik od razu domyśli się sposobów sterowania i wykonywania danej akcji. Graficznie jest bardzo dobrze. Muzyka też wprost z automatu, czyli już gorzej, ale feeling jest utrzymany. Mam nadzieję, że nie będziemy na nią zbyt długo czekać bo czysty arcade i gierki imprezowe zawsze są w cenie. Niecierpliwym polecam import. **[Marcellus]**

SD Gundam G Federation FIF

Platforma: PSX
Producent: Bandai

Długi tytuł i już po nim można się domyślać co to za gra. Tytuł przeznaczony tylko i wyłącznie na rynek japoński i w dodatku dla hardcore'owców. Ta oldschoolowa strategia wygląda naprawdę średnio i grać w nią będą tylko zapaleni skośnoocy fani. Dla "normalnych" ludzi będzie niestrawna. Dlaczego? Pierwsze primo: krzaczki, krzaczki i krzaczki - nie sposób się przez nie przedrzeć.
Drugie primo: nieciekawa grafika. Plansza, na której toczymy nasze batalie jest podzielona na kwadraty, a po nich poruszają się jednostki wyobrażone przez nieciekawe rysuneczki. Gdy dochodzi do starcia, możemy obejrzeć sobie animację, w której w dość specyficzny sposób pokazana jest walka robotów, mechów, czy jak też nazwać jednostki, które się tu ze sobą tłuką.
Trzecie, primo: jest dużo gadek pomiędzy bohaterami i jak to zwykle w japońskich grach bywa, fabuła może być nieźle zakręcona i ciekawa. Ale jak bardzo jest wciągająca, to się raczej nie dowiemy. Dlaczego? Bo ta gra z pewnością nie da rady przepłynąć przez ocean. W sumie nie bardzo żałujemy. **[Marcellus]**

Klasyczna party game dla wszystkich miłośników sportów. Fajna pozycja.

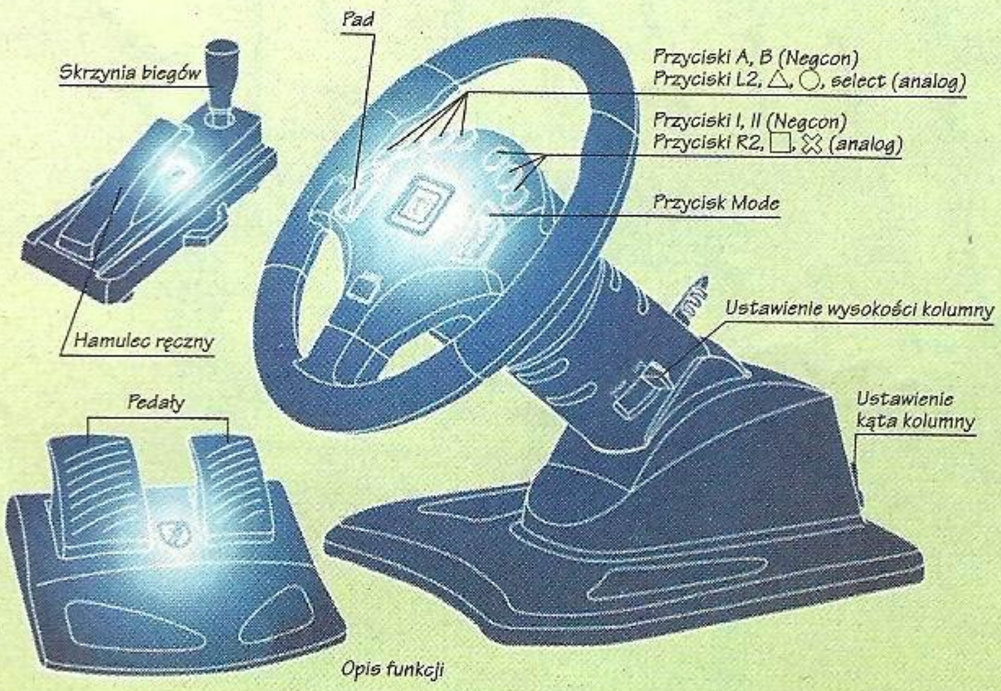
Gundamów na PlayStation jest już wiele, muszą być tam popularne...

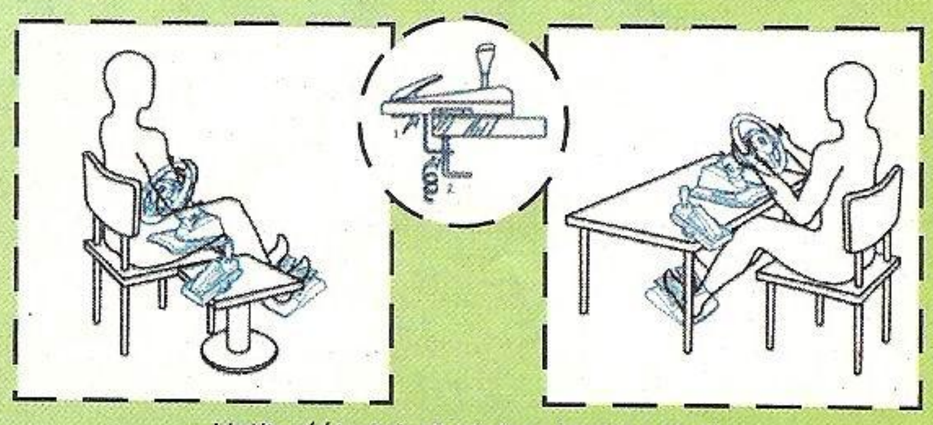
Przypominamy! Jedyna oryginalna kierownica w wersji PSX, PS2 i PC

TWIN TURBO Deluxe

- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja

TERAZ WYŻSZA JAKOŚĆ NIŻSZA CENA





Możliwość instalacji między udami i na stole.

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

TECHNOLOGY INNOVATION

MANTA

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tele2.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Szukajcie w dobrych sklepach i sieciach handlowych.

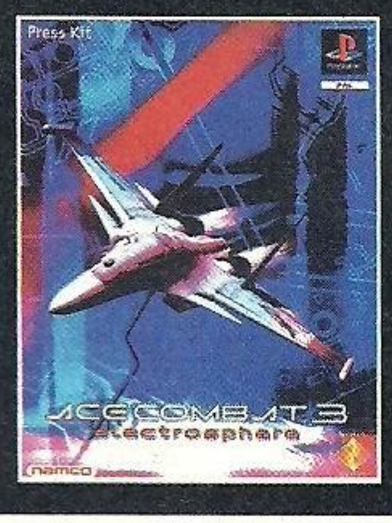
KONKURS!

DO WYGRANIA 3 SPECJALNE ZESTAWY ACE COMBAT 3

Zadanie: przygotujcie krótki, składający się z trzech obrazków zabawny komiks ilustrujący walkę powietrzną asów przestworzy.

Nagrodami są trzy zestawy ACE COMBAT 3 w kartonowym pudełku i z fajowym brelokiem do kluczy. Nagrody pocieszenia to 3 promocyjne egzemplarze MOTO RACER WORLD TOUR

Nasz adres: Neo Plus, Skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa



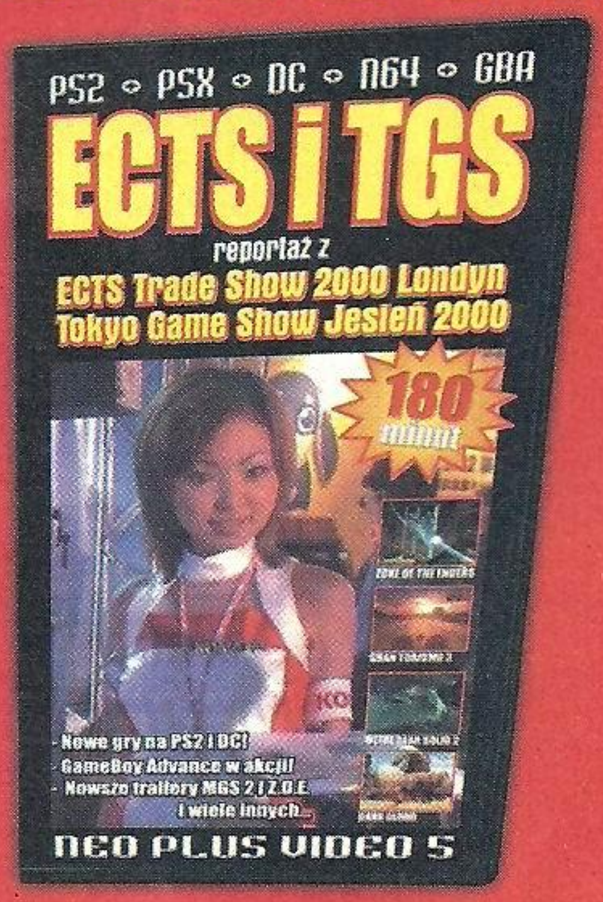
PRENUMERATA? SPRAWDŹ TO!

Megaokazja, której nie warto przepuścić!

Każdy, kto do końca wakacji zaprenumeruje NEO PLUS na rok otrzyma od nas w pierwszej przesyłce prezent wart 29.90 zł - kasetę NEO PLUS VIDEO 5 prezentującą najnowsze gry w akcji!

Każdy, kto do końca wakacji zaprenumeruje NEO PLUS na pół roku otrzyma wybrany przez siebie numer Produktu! Wystarczy przy zamawianiu prenumeraty podać numer wydania!

3majmy się razem!



Ach, ten Sonic... Od 10 lat niezmiennie porusza kolejne pokolenia graczy, zmuszając ich do efektownego wyginania się przed ekranem telewizora. Moment w którym jedyny na świecie ponaddźwiękowy jeż przeszedł w trzeci wymiar na stałe zapisał się w pamięci graczy. Ale to już historia. Specjalnie dla was raport o Sonic Adventure 2. Zapnijcie pasy...

txt: Vandal

JEŻ KONTRATAKUJE!

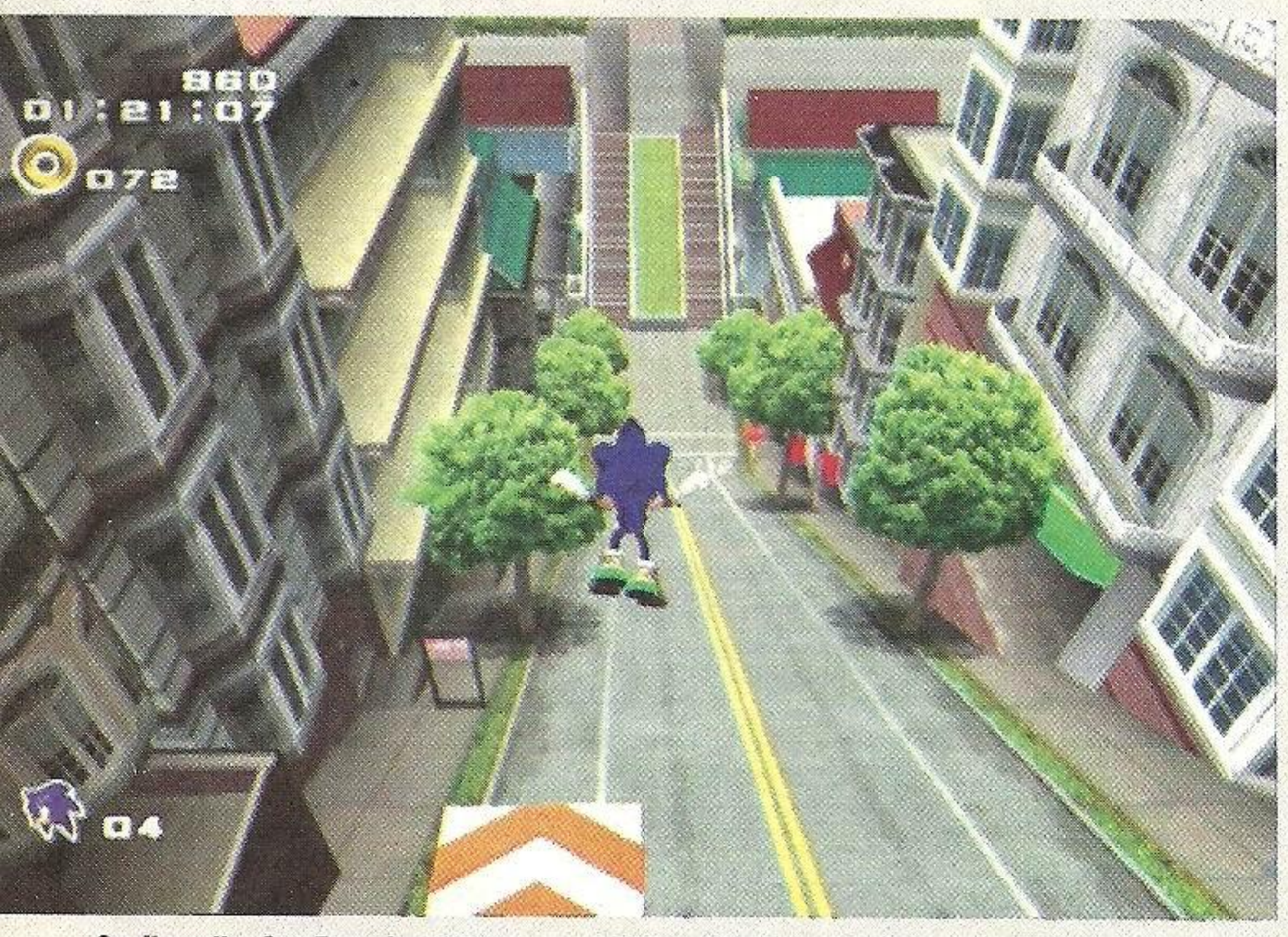
Nie da się ukryć, że jest to prawdopodobnie ostatni z Soników na konsolę Segi. Tym bardziej mozna było spodziewać się, że koderzy Sonic Team dołożą starań, aby "niebieski" w tym wcieleniu prezentował się jak najlepiej. I trzeba przyznać, że udało im się.
Zacznijmy od grafiki, bo to ona przykuje wasze oczy gdy po raz pierwszy wrzućcie krążek z SA2 do swojej konsoli. Jest dużo dokładniejsza niż w "jedynce". W oczy rzucają sę przede wszystkim przepiękne, bardzo szczegółowe i dopracowane tekstury. Widać na nich każdy szczególik, każdą śrubkę, rysę czy odprysk farby na lakierze pojazdu Robotnika. Powalające są tekstury kamienistych zboczy po których nieraz przydzie się wspinać: tu każdy kamyk czy skalny załom wyglada doskonale.
Nie da się również pominąć ślicznej gry świateł oraz idealnych wręcz dynamicznych cieni. Modele postaci i pojazdów również otrzymały w prezencie trochę dodatkowych trójkątów, a z kolejnych leveli po prostu wylewają się kolory, co sprawia że w Sonika jak zwykle gra się z wielkim uśmiechem na ustach. Wszystko zaś

Poznacje nietoperzycę Rogue. Na jej poziomach będzie sporo wody i pływania.

naturalnie śmiga w stałych 60 klatkach animacji na sekundę. Łał.
Co się zaś tyczy oprawy dźwiękowej, przeszła drogę z pierwszej do drugiej części gry w zasadzie niezmieniona. To dalej ten charakterystyczny, japoński glam-rock, którym skośnoocy bracia raczą nas w co drugiej grze. Osobiście nie odpowiada mi ten rodzaj muzyki, ale jak wiadomo - o gustach się nie dyskutuje.
"Ale kim będziemy grać?" - zapytacie. Spieszę z odpowiedzią. W grze pojawi

Oto Shadow the Hedgehog, zły brat-bliźniak doskonale nam znanego Niebieskiego. Shadow ma jakiś podstępny plan opanowania świata, naturalnie pospół z Robotnikiem...

[LEWO-GÓRA] Knuckles może wygląda trochę miękko na pierwszy rzut oka, ale w mechu to już zupełnie inny koleżka. [PRAWO-GÓRA] Sonic w San Franciso - ciąg dalszy jazdy bez trzymanki!



„Sonikuuu" w San Francisco? Dlaczego nie! Wszystko toczy się naprawdę szybko!

F-6t Big Foot: Potężny robot, skonstruowany przez rząd do walki z terroryzmem. Posiada gruby pancerz i unikalną zdolność do krótkiego lotu na małej wysokości. No i poluje na Sonica.

się 6 w pełni grywalnych postaci, podzielonych na dwie grupy. Pierwsza trójka to bohaterowie pozytywni. Mamy tu Sonic'a, Tails'a oraz Knuckles'a. Przeciwwagę dla nich stanowi trio złożone z doktora Shadow'a (zły bliźniak Sonica), Robotnika i Rogue.

Postacie te łączą się w dość szczególne pary, przez co czasami poziomy i umiejętności przypisane każdej z nich mogą wydawać się nieco zbliżone. I tak: wybierając poruszających się w wielkich mechach Tails'a lub Robotnika gracz będzie musiał wykazać się umiejętnościami strzeleckimi, gdyż tylko celne oko pozwoli wydostać się z ich poziomów. Pojazdy wyposażone są w system automatycznego celowania, co znacznie ułatwi posyłanie wrogów na tamten świat. Sami przeciwnicy zaś potrafią wykazać się szczątkową inteligencją i chować się w różnorakich szczelinach i ciemnych zakamarkach.

Sonic i Shadow to oczywiście coś dla lubiących przekraczać prędkość na piechotę. Ich poziomy bowiem są zaprojektowane tak, aby wprawny gracz nie musiał się zatrzymywać nawet na sekundę. Pełno tu przyspieszaczy, ramp, skoczni, pochylni i zapadni, które umiejętnie wykorzystywane pozwolą osiągnąć mistrzostwo. Szybkiemu bieganiu sprzyja też budowa poziomów, bliźniaczo przypominająca ulice San Francisco, z tak charakterystycznymi dla tego miasta wzniesieniami i dolinami.

Duet Knuckles/Rogue to coś dla miłośników klasycznego kręcenia sie po ciemnych jaskiniach i szukania skarbów, a konkretniej trzech części szmaragdu, znajdujących się na każdym z poziomów. Na pierwszy plan wysuwają się tu pływackie zdolności Rogue, dzięki którym kamienie ukryte na dnie basenu przestają stanowić przeszkodę.

Po szerszy opis wszystkich występujących w grze postaci zapraszam do ramki znajdującej się na sąsiedniej stronie.

W wersji gry przeznaczonej do zapowiedzi dano również próbkę możliwości multiplayerowych, jakie dostępne będą w Sonic Adventure 2. Tu również dostrzec można wzajemne przyporządkowanie postaci, przez co multiplayer w obecnym stadium może wydawać się nieco ograniczony: Sonic może zmierzyć się wyłącznie ze swoim cieniem, Tails z Dr. Robotnikiem itd. Sama rozgrywka jest natomiast dosyć urozmaicona. Mamy więc tu tradycyjny wyścig (oczywiście Sonic vs. Shadow), walkę robotów (Tails vs. Robotnik) i zabawę w odnajdywanie szmaragdów na czas (Knuckles vs. Rogue). Jedyną wadą multiplayerowego szaleństwa jest animacja, która czasem potrafi nieprzyjemnie zwolnić, gdy na ekranie za dużo się dzieje.

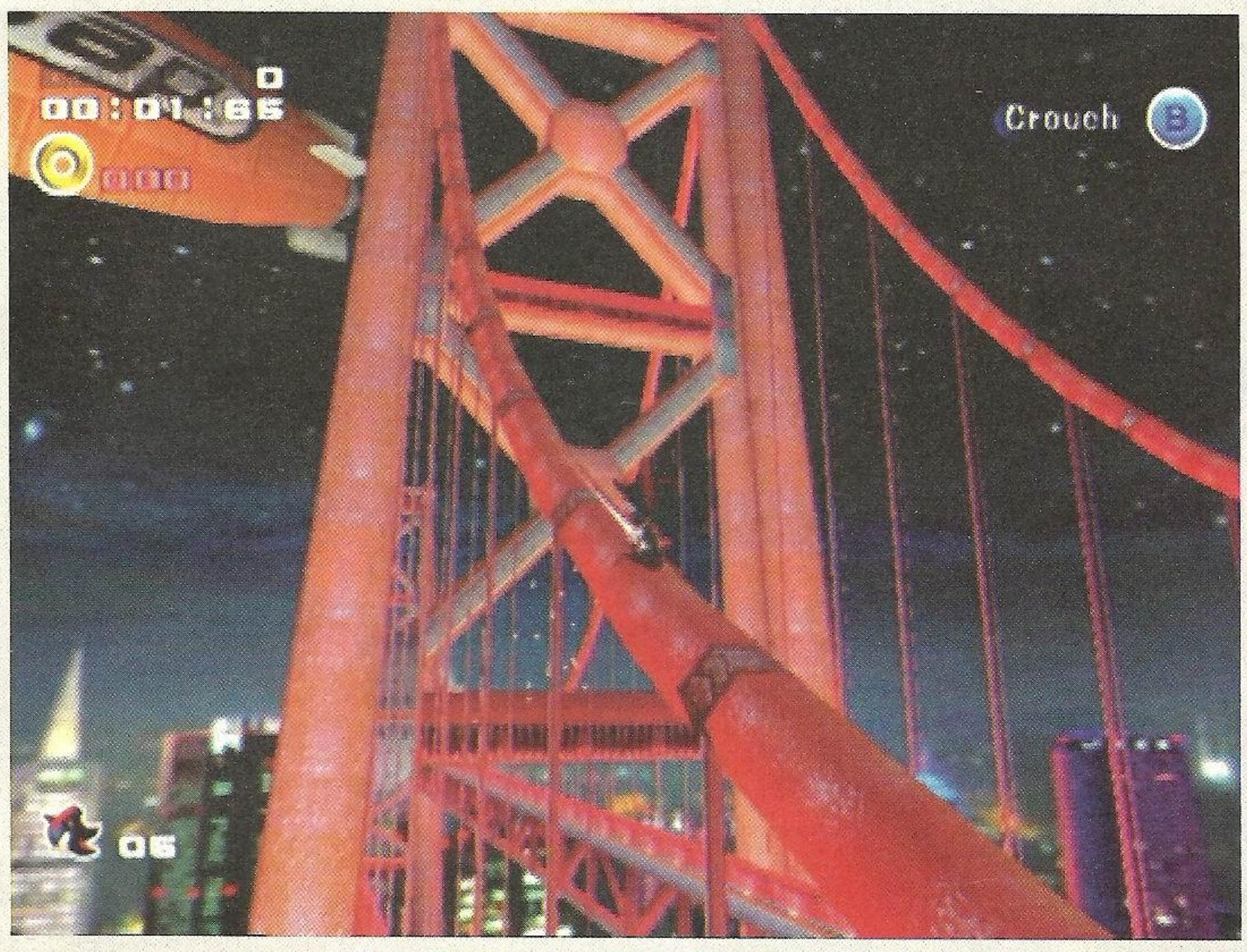
Pod względem konceptualnym gra nie uległa wielkim przeobrażeniom. To dalej ta sama, maksymalnie szybka, szalona jazda bez trzymanki. Niech za przykład posłuży poziom, w którym Sonic po zebraniu wszystkich dopalaczy porusza się tak szybko, że przebiegając przez pierścienie nie zbiera ich!

Programiści z Sonic Team nie byliby sobą, gdyby nie umieścili w grze choćby kilku nowych sztuczek. Mamy więc elementy... streetboardingu! Tak, tak, ileż to razy mieliście ochotę wskoczyć "niebieskim" choćby na małą rurkę? Teraz to dziecinnie proste, zjazdy po poręczach będzie można łączyć w kombinacje, a nawet wykonywać proste tricki! Sam Shadow dysponuje przypominającymi rolki buciorami, co nadaje grze przyjemnego, wyścigowego zabarwienia.

Ciekawie prezentuje się również możliwość "ręcznego" wystrzelenia się w powietrze za pomocą byle słupka czy latarni. Aby tego dokonać, należy rozpędzić się i chwycić mocno wystające z ziemi utensylium, a kierowana postać efektownie rozkręci się i poleci...

Kolejna miła wiadomość: w końcu usunięto kilka bardzo drażniących bugów, które znalazły się w poprzedniej części gry. Mowa tu na przykład o częstym klinowaniu się postaci na niewidzialnych przeszkodach, oraz o wyjątkowo uciążliwym przenikaniu przez ściany, co zwykle kończyło się utknięciem w nich na stałe. Poza tym nie zabraknie hodowania stworków Chao na karcie pamięci, a także wielu innych atrakcji...

Patrząc na Sonic Adventure 2 przychodzi mi do głowy tylko jedno: Sega naprawdę wie jak robić dobre gry. To zwyczajnie najlepsza, najładniejsza, najszybsza i najbardziej wystrzelona w kosmos platformówka z jaką przyjdzie obcować graczom w najbliższych kilku miesiącach. Pomimo kilku małych błędów, jakie można było wyłowić w zaprezentowanej wersji, gra już teraz broni się znakomicie. Premiera już za kilka tygodni. Sonik szybki jest.



Muthafokka Robotnik pozazdrościł Knucklesowi i zbudował sobie Mecha...

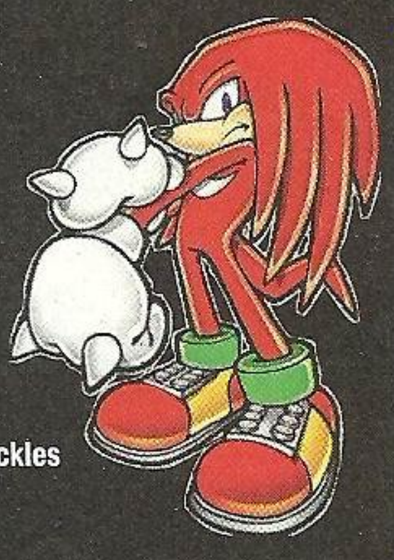
... tym razem jednak sprawdzimy w akcji obie strony tego dramatu. Robotnika też!

Tryb gry dla dwóch osób na podzielonym ekranie. Szkoda, że czasem zwalnia animacja...

Przepiękne i superdokładne tekstury otoczenia. Oto egipski poziom Knucklesa...

HEROES DEL SILENCIO czyli BOHATEROWIE tego szalonego SPEKTAKLU!

SONIC THE HEDGEHOG
Naturalnie pierwsze skrzypce gra jak zwykle Sonic. Jedyny jeż który naprawdę zrozumiał znaczenie słowa "prędkość". Jego specjalne zdolności to m. in. "Lightning Dash" - po uruchomieniu odpowiednim przyciskiem Sonic rozkręca się i z wielką siłą przelatuje przez rząd pierścieni. Ponadto potrafi z biegu chwycić się słupa i wykorzystać go jako wyrzutnię do długiego lotu. Fajowy kolo.



KNUCKLES THE ECHIDNA
Stary grotołaz i poszukiwacz skarbów. Jego hobby jest wspinaczka wysokogórska, dzięki czemu z łatwością może pokonywać skalne występy i załomy, w poszukiwaniu drogocennych kamieni. Zna się na sztukach walki, a jego specjalnością są szybkie akcje rękami, co zapewni ubaw przy wykańczaniu przeciwników. Knuckles jest w porzadku.

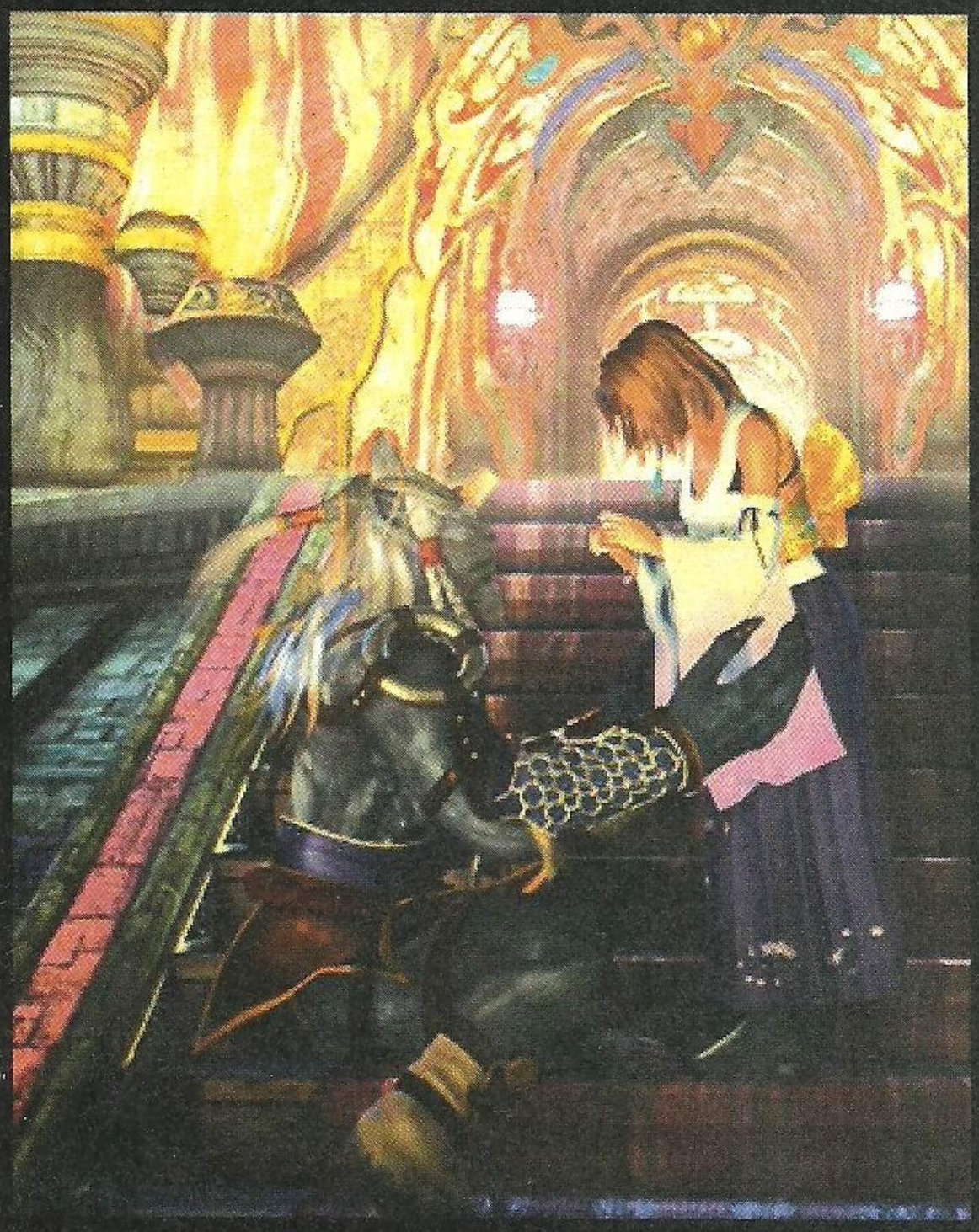
MILES „TAILS" PROWLER
Kumpel Sonika. Lis, a wcale nie fałszywy. Tym razem dosiada potężnego Landwalkera. Zamknięty w stalowym pancerzu jest bardzo wytrzymały, dysponuje również sporą siłą ognia (za przykład niech służą samokierujące się rakiety). Specjalną zdolnością Tailsa jest lewitacja, pozwalająca mu unosić się nad ziemią przez kilka chwil. Nie lubi się z Robotnikiem.

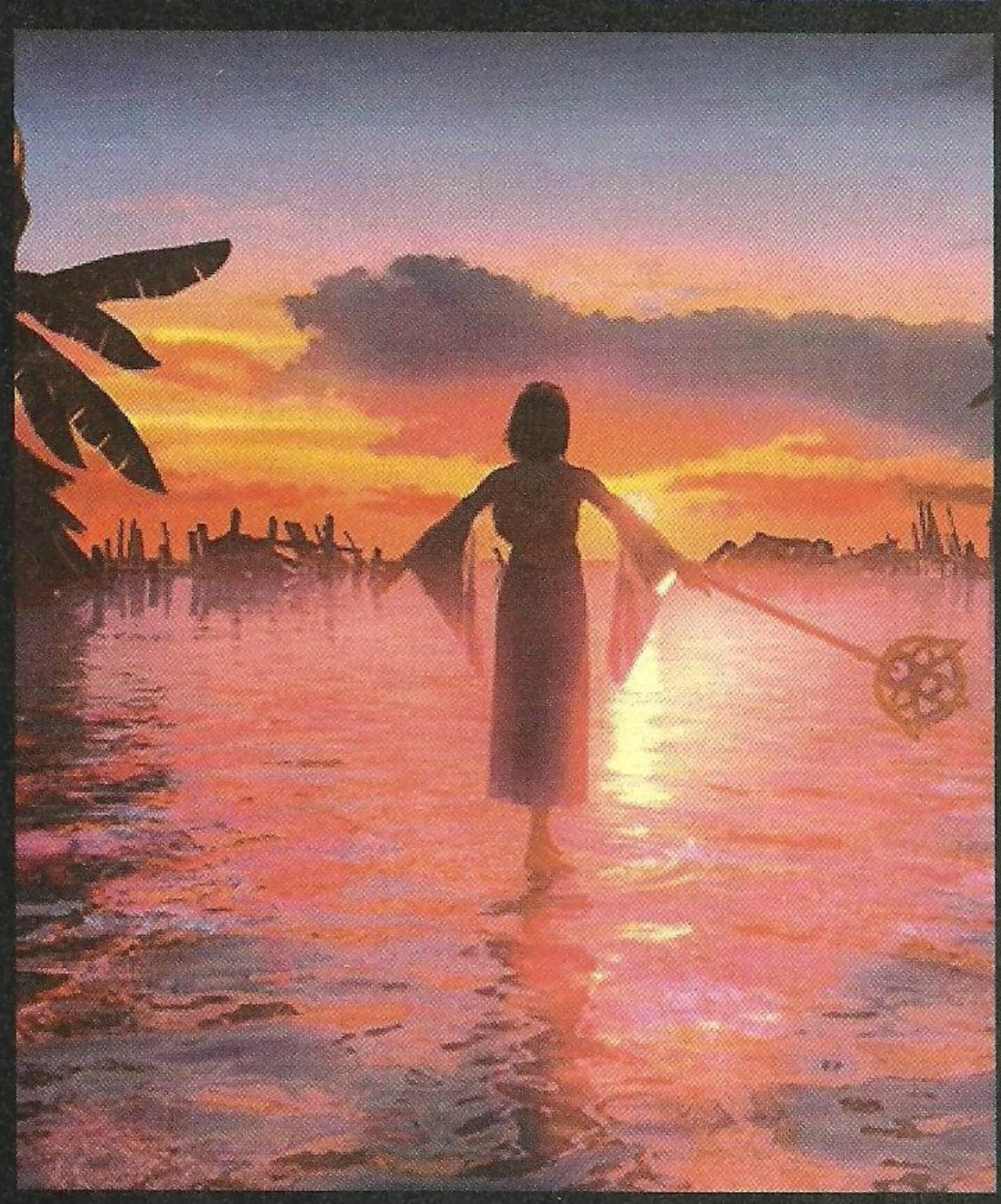
DR. ROBOTNIK
Jak zwykle rola parszywca przypadła naszemu doktorkowi. Idąc z duchem czasu (i podpatrując Tailsa), i on postanowił sprawić sobie mecha. Niestety, robili zakupy w tym samym salonie, a co za tym idzie, różnice w prowadzeniu ich pojazdów nie są tak duże, jak można było oczekiwać. Można było lepiej. A teraz ciekawostka - w Japonii Robotnik zwie się Eggman.

ROGUE THE BAT
Chyba najciekawsza z opisywanych postaci. Jest to samiczka nietoperza, która podziela fascynację Knuckles'a cennymi minerałami. Rogue zasadniczo odcina się od reszty ekipy przez swoją umiejętność pływania (siekierką i topielcem). Głównie z tego względu jej levele obfitują w masę stawów i sadzawek, w których gracz będzie zmuszony pomoczyć się przez kilka chwil. Rogue potrafi też wykrzesać solidnego kopa. To naprawdę chłodna babka.

SHADOW THE HEDGEHOG
Nowa postać. Jest to zły brat bliźniak Sonica, od którego odróżnić go można po czarnym kolorze i z lekka pulsująco-przezroczystym tułowiu. Shadow porusza się na rolkach, i poza tym nie różni się niczym od swego niebieskiego krewniaka. Acha - jest przy tym wszystkim zły do szpiku kości, jak na prawdziwego złego bliźniaka przystało.

Final Fantasy X





Najpiękniejsza gra na PeeSa Dwa.

Chyba jednak trzeba będzie przestać pisać o tym Finalu. Kiedy tylko uzyskujemy jakąś informację na temat planowanego terminu premiery najnowszego Finala - dzielimy się nią z wami. I w ciągu tygodnia - dwóch od momentu wydrukowania tych słów dowiadujemy się o kontrolowanym poślizgu daty.

Niestety tak samo jest i tym razem. Z najnowszych doniesień wynika, że w Europie zobaczymy grę dopiero w połowie 2002 roku. Amerykanie dostaną ją na początku 2002, a Japończycy już 17-ego lipca. Z tej smutnej okazji chciałbym się jednak z wami podzielić kilkoma nowymi ciekawostkami. Po pierwsze - z ostatniego numeru wypadła niezwykle istotna, przynajmniej jak na świat Ostatniej Fantazji sprawa. Oczywiście chodzi o chocobosy.

No i oczywiście powracają. Ale nie otwierajcie jeszcze szampana. Na razie nie wiadomo w jakiej postaci. Wiadomo tylko, że w zgodzie z atmosferą panującą w świecie FFX będą one wyglądały bardziej realistycznie. Oczywiście jeżeli o wielkim, żółto upierzonym ptaku dosiadanym przez ludzi i robiącym "kweek" można mówić w kategoriach realizmu. Póki co chocobosa widzieliśmy podczas krótkiej scenki z jakiegoś renderka, gdzie stado dosiadanych przez rycerzy chocobosów brało udział w jakiejś szarży.

Skoro wiemy już o najważniejszym - możemy przejść do mniej istotnych detali. Takich na przykład jak historia świata przedstawionego w grze. Uważni, nie obdarowani sklerozą czytelnicy zapewne pamiętają, że świat, po którym przyjdzie nam się tułać w FFX został nawiedzony przez jakiś kataklizm. Kataklizm ten miał miejsce tysiąc lat przed tym jak Tidus rozpoczyna swoją przygodę. A sprawcą całego zamieszania był niejaki Sin.

Ale teraz - uwaga! Najbardziej, przynajmniej dla mnie, przerażająca sprawa. Otóż tysiąc lat temu planeta, na której rozgrywa się akcja była zamieszkana przez zaawansowaną technologicznie cywilizację. Uuuhh... Rozumiecie co to oznacza. Będziemy sobie grali i grali i grali i natrafiali na resztki pradawnej, bardzo mądrej cywilizacji, a na końcu Tidus wyleci w kosmos i ostateczna walka nastąpi gdzieś w przestrzeni. No i gdzieś tam w tle przewiną się nieodłączni mędrcy w zwiewnych szatach...

Wiem, że żaden człowiek ze Square nigdy nie przeczyta tych słów, ale zaklinam was kwadratowi - darujcie sobie z wątkiem statku kosmicznego i pilotującymi go ludźmi w powłóczystych strojach! Ja już nie chcę...

No dobrze, może sobie trochę pofolgowałem, ale wszystkie Finale jakoś ciągnie w stronę pseudofuturystycznych akcji. Nawet ten rdzennie fantasy'owy FFIX nie ustrzegł się takich akcji...

No więc Spira - tak nazywa się bowiem planeta, na której osadzona jest akcja gry - oraz jej mieszkańcy, już kilka razy mieli przechlapane. I, niestety, przechlapane miał też Tidus, który na początku gry budzi się w zrujnowanym mieście. Kto je zrujnował i dlaczego - nie wiadomo, ale nie trzeba być specjalnie przewidującym aby domyślić się, że jego imię ma nie więcej niż trzy litery. Po dojściu do siebie Tidus wyrusza w drogę i dosyć szybko wpada na Yunę. Yuna z kolei zwiedza sobie planetę i próbuje zgłębić tajniki przyzywania Aeonów, bowiem w FFX tak właśnie nazywają się Summony.

Nie da się ukryć, że to na barki naszej grupki bohaterów spadnie odpowiedzialność rozwiązania ogólnospirowego problemu jakim z całą pewnością jest tajemniczy Sin. Trochę mniej tajemnicze są za to postaci dwójki głównych bohaterów. Postaciom Tidusa i Yuny głosów udzielają aktorzy, którzy dotychczas nigdy nie mieli ku temu okazji. Zamiast tego pan Seiichi Morita (Tidus) w FFVIII posłużył jako model do sesji motion capture dla sylwetki Zella, a pani Mayuko Aoki (Yuna) była modelką odgrywającą Rinoę i Edeę. Fakt wykorzystania przy swojej superprodukcji aktorów, którzy dotychczas nie podkładali jeszcze nigdzie swoich głosów Squaresoft tłumaczy chęcią zaprezentowania lektorów, którzy nie będą się nikomu kojarzyć z innymi rolami. Z całą pewnością skutek ten zostanie odniesiony w Europie i Stanach, ponieważ jeżeli wszystko pójdzie tak jak powinno - dostaniemy do rąk wersje z angielskim dubbingiem.

Na razie FFX zapowiada się na jeden z pierwszych sprzedawców konsol. I będziemy mogli zastosować równanie: Posiadacz PS2 = posiadacz MGS2 i FFX.

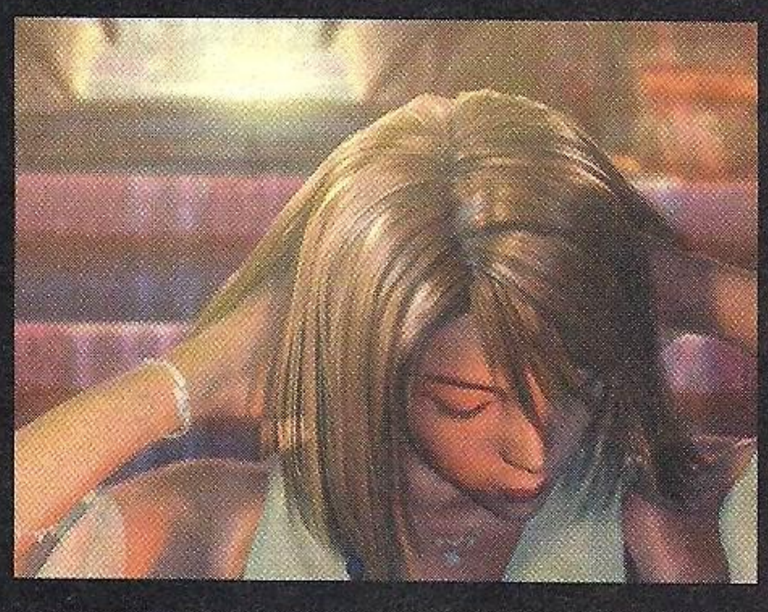
■ Ten przemiły zwierzak gościł już na naszych łamach, Według najnowszych doniesień ma na imię Kimari (pisownia wg Squaresoftu) i jest przybocznym strażnikiem Yuny. Dziewczyna jest córką innego sławnego przyzywacza Aeonów i pewnie dlatego Kimari jest asygnowany do jej pomocy. Może też jest swego rodzaju Aeonem?...

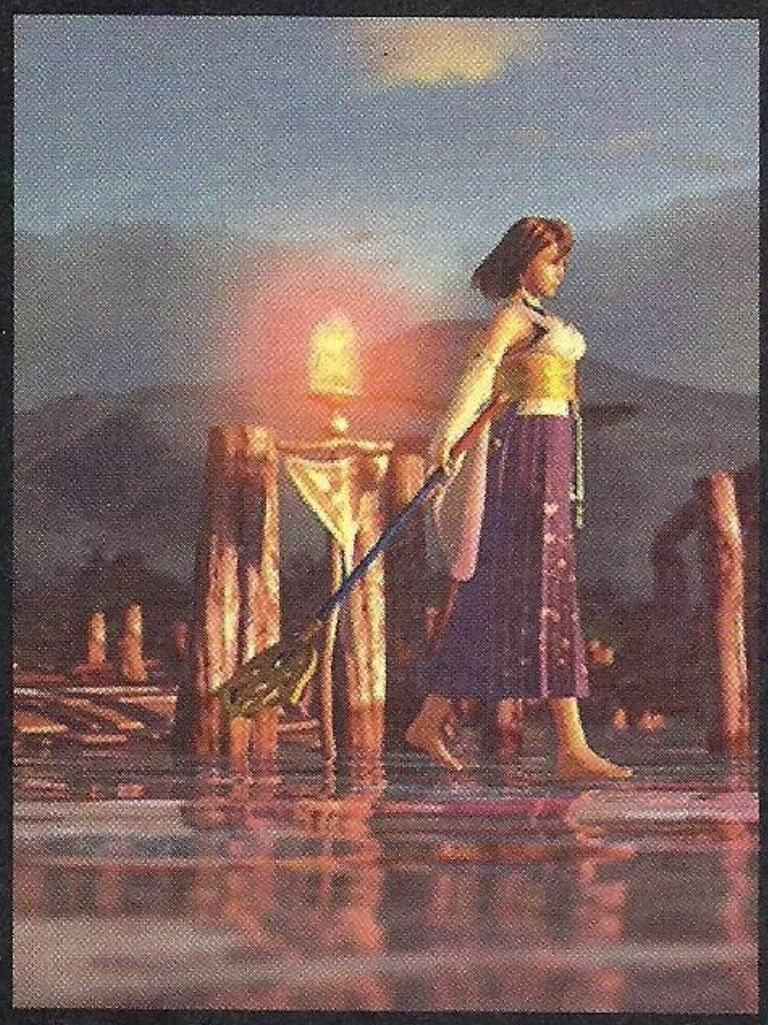
■ ...przy okazji chciałbym zwrócić na coś uwagę. Ten koci wygląd i imię przypominają mi członków pewnej rasy... Kilrathi. Pamiętacie WING COMMANDERA?

■ Jak wynika z informacji prasowych początkowe spotkanie dwóch panów - Tidusa i Khimaro przebiega we wrogiej atmosferze...

■ Kiedy Yuna przyzywa podczas walki Aeony, te zastepują pozostałych członków drużyny. Reszta drużyny roztropnie odsuwa się wtedy w cień magicznej istoty...

■ Piękna scena, w której Yuna demonstruje swoje magiczne umiejętności wznosząc się na powoli rosnącym słupie wody.





■ Bez żadnej ściemy Yuna jest osobą piękną... ale też bardzo Finalową. Przydałyby sie jakieś bardziej egzotyczne panie...

■ Zważywszy na fabułę gry, bardzo prawdopodobne jest to, że czeka nas sporo akcji ze zwiedzaniem zatopionych miast (zaginione miasta patrz: Atlantyda).

■ Dialogi w grze będzie można zarówno usłyszeć jak też przeczytać.

■ Przedstawiony tu obok i na górze Ifrit ma potężne ataki fizyczne oraz magiczne, ale największe wrażenie robi jego Overkill - czyli specjal odpalany po tym jak Ifrit odnosi obrażenia. W ilustrującej atak animacji główną rolę odgrywają wielki fireball, wznoszący się kawałek terenu na którym stoi wróg i potężna eksplozja.

■ W czasie walki mamy dostęp do nieco zmodyfikowanego, ale wciąż znajomego systemu menusów. Wachlarz możliwości pozostających w zakresie każdej z postaci jest nieco inny, ale bez trudu można tu rozpoznać standardowe akcje - rzucanie czarów, przyzywanie Aeonóe, specjalne ataki czy umiejętności.

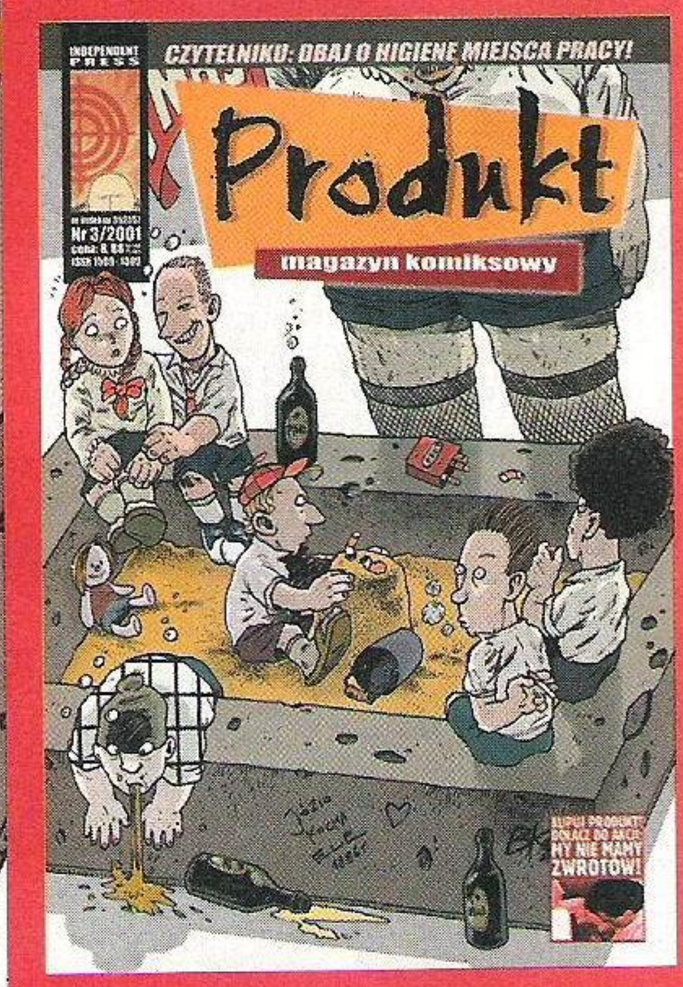
■ Jeden z efektownych Aeonów, którymi najwyraźniej lubi otaczać się nasza bohaterka.

Zgredek-Subkultura

KULTOWA SERIA KOMIKSOWA DO PRZECZYTANIA TYLKO W produkcie

TOWARZYSZE!
NOWY PRODUKT
JUŻ DO KUPIENIA!

A w nim 84 słuszne ideologicznie strony!



Szukaj nas w empikach, salonach prasowych i kioskach.

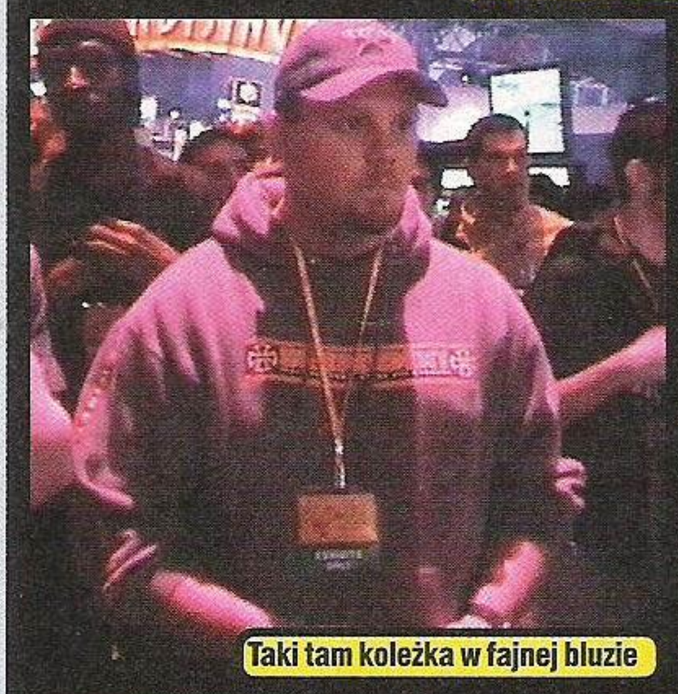
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2001

Tego roku pogoda w Los Angeles nie była dla nas szczególnie łaskawa. Jakoś tak do wczesnych godzin popołudniowych każdego z trzech dni imprezy otoczka była mocno taka sobie. W zasadzie to bardzo dobrze, bo dzięki temu nie prażyliśmy się tak podczas tych kilku ładnych godzin przemierzania lokalnego Convention Center i okolic, gdzie jak zwykle odbywała się impreza.
A ta była naprawdę ciekawa. Dawno nie było już sytuacji, kiedy na jednej międzynarodowej wystawie pojawiły się aż dwa nowe systemy. Nawet trzy, jeżeli brać pod uwagę GBA. Dlatego też wrażeniom nie było końca.
Po zakończeniu imprezy na znajdującym się naprzeciwko wejścia głównego do Convention wielkim stoisku Gathering Of Developers (będącego zresztą siedliskiem rozpusty i orgiastycznych akcji - mówimy tu o skąpo odzianych kobietach robiących szpagaty na pionowych rurkach w otoczeniu lubieżnie śmiejących się karłów) nadszedł czas na refleksje.
Po pierwsze - PS2. Jeżeli któraś konsola może zostać uznana za zwycięzcę tegorocznego E3 to jest nią właśnie drugi Plej. Wreszcie zaczęły pojawiać się konkretne i namacalne tytuły, które przekonają graczy do wyłożenia gotówki z portfeli na tytuły pisane na tę właśnie platformę. Szkoda jednak, że przy wszystkich tych świetnych grach tak mało było pozycji, których nie widzielibyśmy już w tej czy innej formie na innych imprezach. SILENT HILL 2, trailery z MGS2, FINAL FANTASY X, TWISTED METAL: BLACK, WIPEOUT FUSION, TIME CRISIS 2, CRASH BANDICOOT 4. Jest jeszcze jedna ciekawostka - prawie wszystkie największe tytuły na PS2 to sequele.
Z jednej strony to dobrze, ale z drugiej - w większości z tych gier jedyną różnicą pomiędzy nimi, a PSX'owymi oryginałami jest podkręcona grafika.
Zupełnie inaczej przedstawia się sytuacja z Microsoftem. Żadna z gier demonstrowanych w grywalnej formie (poza MUNCH'S ODDYSEE), nie jest rozpoznawana przez graczy. BLOOD WAKE, AMPED, AZURIK, DARK SUMMIT - te rzeczy nie są rozpoznawane przez nikogo i nic nikomu nie mówią. Dlatego też przed Microsoftem stoi jeszcze zadanie odpowiedniego wypromowania każdego z proponowanych tytułów. Będzie to kosztowna sprawa, a i tak raczej nie liczyłbym na to, że każda z gier zostanie konkretnie nagłośniona. Przy tej okazji zaskakuje trochę brak grywalnej wersji jednej z najciekawiej zapowiadających się na konsolę Microsoftu gier - MALICE. Na temat samej konsoli możemy powiedzieć jedno. Wypadła trochę poniżej naszych oczekiwań. Gry wyglądają trochę PeCetowo (a to ci dopiero niespodzianka), pad jest najmniej wygodny ze wszystkich next-genowych konsol, a sam sprzęt to cholernie wielkie pudło. No i HALO nie jest takie superanckie jak się spodziewaliśmy.
Z kolei Gamecube zaprezentował się nadspodziewanie dobrze. Konsolka wygląda radośnie, pad jest BARDZO wygodny i leży w dłoni dosłownie idealnie, a grafika w ROGUE SQUADRON, LUIGI'S MANSION czy KAMEO to prawdziwy cukierek. Po prostu same śliczniutkie gry. Nintendo nie narzeka na brak rozpoznawanych przez graczy tytułów, a jednocześnie może liczyć na poparcie oddanego Rare, które naprawdę wie jak robić mocne gry. Jest tylko jeden detal. Tych gier jest na razie za mało. Nie widzę żadnych prawdziwych rpg-ów, strategii, mordobić i gier sportowych (oprócz futbolu amerykańskiego i koszykówki). Czyżby Nintendo zamierzało po raz kolejny olać graczy zainteresowanych tego rodzaju pozycjami? To byłoby bardzo niedobre. Na szczęście sytuację na tym polu może poprawić Sega szykująca dobre gry na wszystkie wymienione wcześniej platformy. Może trochę na wyrost byłoby stwierdzenie, że na rynku zwycięży ten producent konsol, który uzyska największe poparcie zdolnych zespołów developerskich Segi, ale z pewnością to poparcie nikomu nie zaszkodzi.
Za miesiąc druga część relacji, w której przedstawimy propozycje reszty wydawców.

BiG [Banan i Gulash]

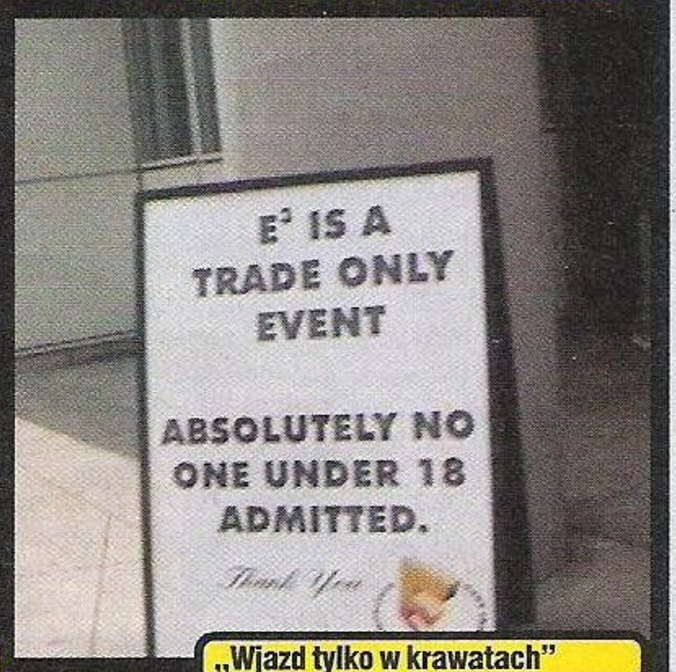
Zły bliźniak Sonica nad wejściem

Banan i Wicik na sekundę przed...

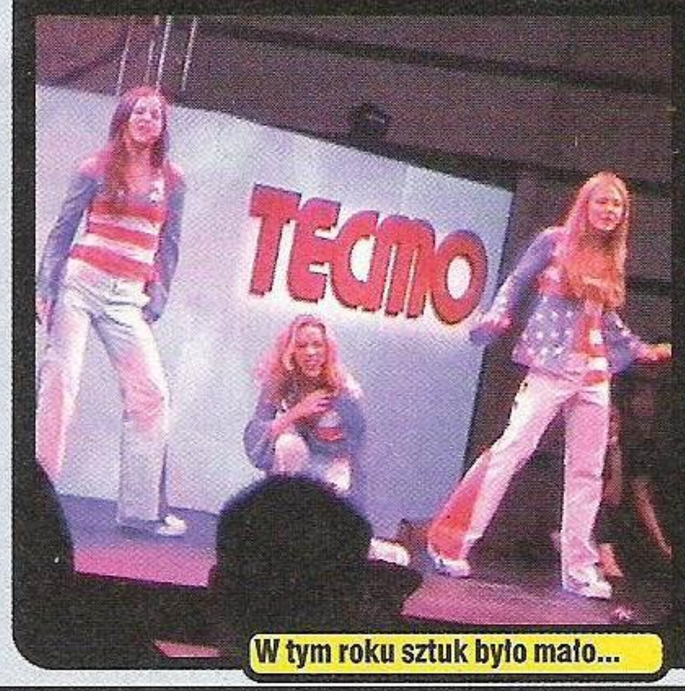

Taki tam koleżka w fajnej bluzie

W tym roku zrobili żółte wjazdówki...

Tłok, ścisk i zgiełk - na sali tłum



„Wjazd tylko w krawatach"



W tym roku sztuk było mało...

Widok z górnego piętra stoiska Sony

TOP · 12 E3 2001 według Neo Plus

METAL GEAR SOLID 2

Hideo znowu zdominował imprezę pokazując nowy trailer z MGS2. Nowi bossowie i parę fajnych akcji wystarczyło aby jeszcze bardziej napalić nas na tę grę. A nie sądziliśmy, że jest to jeszcze w ogóle możliwe...

DEVIL MAY CRY

Ta gra jest tym czego PS2 trzeba. W zalewie świenych i ładnych sequeli jakie nawiedziły nową konsolę Sony, świeża krew taka jak nowa propozycja Capcomu jest jak najbardziej pożądana.

BALDUR'S GATE - DARK ALLIANCE

Po prostu rewelaeja. Ta gra jest najbliższa idei DIABLO, ale pomysł kopiuje z taką klasą i w taki sposób, że proszę siadać. Jedna z najładniejszych, jeśli nie najładniejsza gra imprezy, a przy tym megamiodna. Super!!!

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Tym razem Tony jeździ po mieście i krwawi, kiedy wpadnie na niego jakiś szalejący po ulicy samochód. I proszę. W połączeniu z nową oprawą graficzną wystarczyło to do stworzenia gry jakich mało...

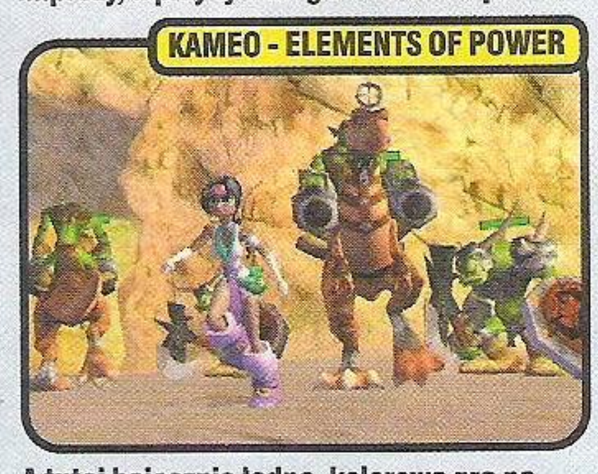
FINAL FANTASY X

FINAL FANTASY X i tak kupi zapewne każdy posiadacz PS2. Co można więc dodać? Standardowa, finalowa konwencja, maksymalnie dobajerowana grafika i nowa, wciągająca fabuła.

MUNCH'S ODDYSEE

Bardzo ambitna i pomysłowa gra na Xbox'a. Cały czas uważamy, że ma szansę przekonać do konsoli Microsoftu wiele osób (w tym sporo kobiet, które upodobały sobie pierwszą część).

KAMEO - ELEMENTS OF POWER



A tutaj bajecznie ładna, kolorowa gra na GCN. Wydaje się czerpać trochę z JADE COCOON, ale znacznie bardziej ciekawie sprzedaje element łapania i wykorzystywania potworków...

ROGUE LEADER - ROGUE SQUADRON 2

Pozycja obowiązkowa dla posiadaczy GCN. Albo inaczej - najbardzej efektowna gra ze świata Gwiezdnych Wojen w historii konsol. I pamiętajcie, że mówimy tu o starych, dobrych Star Warsach...

SILENT HILL 2

Będzie dobrze. Po kilku chwilach z SH2, nawet pomimo obecności tysięcy dziennikarzy i gości na E3 można było poczuć ciarki na krzyżu. Jeszcze ciemniej, straszniej i bardziej makabrycznie...

SYPHON FILTER 3

Na tle innych wymienianych tutaj gier SF3 wygląda jak brzydkie kaczątko, ale gra się w to nad podziw przyjemnie. Wiemy, że ta gra to raczej odgrzewane kluski, ale jest dopracowana i zapowiada się na bardzo ok.

GRAND THEFT AUTO 3

Dopiero na E3 mieliśmy okazję sprawdzić w rzeczywistości jak to jest być gangolem. W grze oczywiście. Na razie animacja potrafi trochę zwolnić, ale już widać ogromny potencjał. Jest megamiodnie.

SHENMUE 2

Brawa dla Segi za ambicję i za to, że nie skasowała tego projektu. W jedynce biegaliśmy po wiosce, tutaj zaś wkraczamy do olbrzymiej metropolii. Suzuki-san postarał się o jeszcze lepszą grafikę. No i motyw rodzinnej vendetty powraca.

Nasze rozczarowania

...Xboxowy joypad na pierwszy ścisk dłoni jest po prostu fatalny. Wielki, ciężki i niewygodny. Analogowe gałki ruszają się trochę sztucznie, a rozlokowanie przycisków po prawej stronie pada jest nieudolne. Stwierdziliśmy to już po kilku minutach z TONY HAWK'S PRO SKATER 2x...

...animacja HALO na split-screenie dla czterech graczy chrupie. Jak to jest - w końcu to przecież ma być najpotężniejsza konsola...

...Namco pokazało tylko po kilka szkiców ze swoich nadchodzących hitów. Nie zdziwilibyśmy się zbytnio, gdyby okazało się, że TEKKEN 4 i SOUL CALIBUR 2 na razie istnieją jedynie na papierze i w głowach autorów serii, a Namco będzie spychać nam kolejne Pacmany jeszcze przez dwa lata...

...Capcom nie pokazał nawet szkicu z nowego Residenta, zamiast tego skonwertował RE CODE: VERONICA z Dreamcasta na PlayStation 2 i to z dość średnim skutkiem...

...Nintendo ma świetne gry firmowane przez siebie i swoch najwierniejszych developerów (first-party), ale co z innymi? Może okazać się, że Cube podzieli pod tym względem los Nintendo 64, o ile wcześniej ktoś tam w szefostwie nie zareaguje...

...Electronic Arts zdobyło się na poprawienie chrupiącej animacji w NHL 2001 i to chyba tyle, jeśli chodzi o nowości wśród sportowej serii na 2002 rok...

... Zapowiadany DEAD TO RIGHTS Namco wygląda troszkę kiszkowato...

...DC jest już trupem; trzy firmy na krzyż pokazały jakieś gry i to praktycznie same przetłumaczone na angielski importy z Japonii...

...Miyamoto nie pokazał nowego Maria i Zeldy na Gamecube, a pokaże je dopiero na Spaceworld w Japonii...

...Kojima powiedział, że po wyprodukowaniu nowego trailera z MGS2 wraz ze swoimi chłopcami zaszyje się w firmie i nie wyjdzie stamtąd, aż do końca produkcji. A więc nie będzie nowych screenów...

...żeby w pełni docenić moc przerobową nowych konsol trzeba mieć plazmowy telewizor - na przykład PROJECT GOTHAM na Xbox na zwykłym tv wygląda jak troszeczkę doprawiony MSR, a na stanowisku obok - na plazmie - jak ósmy cud świata...

...już po kilkunastu pierwszych minutach wystawy zabrakło biletów i zaproszeń na specjalny pokaz 16-minutowego fragmenu filmu FINAL FANTASY - THE SPIRITS WITHIN w malutkim kinie wybudowanym przez Squaresoft... buhuhuhu...

..SPIDER-MAN 2 i X-MEN 2 na PlayStation wyglądają dokładnie tak, jak SPIDER-MAN i X-MEN...

...Bill Gates nie wpadł na E3, ale był wcześniej na TGS - myśli więc, że w USA pójdzie mu lekko i technicznie...

...JAK & DAXER na PS2 firmowane przez Naughty Dog nie jest nawet w połowie tak dobrą, ładną i atrakcyjną grą jak Krasze na PlayStation...

...Sega obniża swój budżet i każe autorom gier jak najszybciej je dokończyć bez kolenych inwestycji - może nie być już zapowiadanego trybu multiplayer dla 2/4 graczy w CRAZY TAXI 2, ważą się losy trybu online w TENNIS 2K2...

...Ambitny, sieciowy świat RPG Segi FAR NATION nie ukaże się już na Dreamcasta...

...3DO nie wystawiło się na E3 i nie można już tak łatwo wybrać najgorszej firmy piszącej najbrzydsze paszkwile na PlayStation 2...

...Demo DEVIL MAY CRY odpalone w Capcom było tym samy demkiem, które dołączano do Japońskiej wersji RE: CVX na PS2, a w które już graliśmy...

...ktoś zrobił krzywdę chłopcom z Core Design i pokazał za wcześnie HERDY GERDY na PlayStation 2 - na początku pomyliliśmy tę "przełomową, rewelacyjną i megamegakul" pozycję z grą na starego PSX'a...

...na Xbox'a nie pokazywano MALICE...

Najważniejsze wydarzenia E3

Poprzedzająca E3 konferencja prasowa Sony była skoncentrowana głównie na strategii Internetowej związanej z PlayStation 2. A oto fakty. Sony wraz z kilkoma firmami zapowiedziało opracowanie specjalnej sieci dla graczy pragnących łączyć się z Internetem aby grać, bądź po prostu surfować. Niedługo PlayStation 2 zaproponuje swoim użytkownikom możliwość gry w sieci, wysyłanie i odbieranie poczty elektronicznej, chat i wiadomości, a także przeglądanie stron WWW przy pomocy specjalnej wersji przeglądarki Netscape Navigator (z wbudowanym Flashem i RealPlayerem). Najważniejszym partnerem Sony w kwestii gier online jest firma Cisco, która zapewni odpowiednie serwery i łącza, podłącza się także do tego America Online.

Zestaw internetowy PlayStation 2

Nie mogo także zabraknąć informacji odnośnie urządzeń, które umożliwią konsoli zabawę w sieci. Pięć urządzeń: twardy dysk, Network Adapter, myszka, klawiatura i specjalny ekran LCP. A więc po kolei.

HDD 40Giga do PS2

Twardy dysk o pojemności 40 GB pojawi się w USA w sklepach już w listopadzie. Ceny na razie nie podano. Z kolei Network Adapter jest standardową kartą combo, zawierającą zarówno kartę sieciową (dla szybkich łącz), jak i modem 65k. Cena tego urządzenia będzie wynosić 39 dolarów. W ten sposób Sony umożliwia dostęp do Internetu praktycznie każdemu użytkownikowi PS2, niezależnie od prędkości łącz.

Ekran LCP, myszka i klawiatura (wszystkie oczywiście w pięknym, czarnym kolorze) pojawią się także zimą. Podobnie jak w przypadku twardego dysku, cena nie jest znana.

Już we wrześniu pojawi się także oryginalny Sonowski pilot do DVD w PS2, za jedyne 19.99 dolarów.

Na końcu zaś Sony potwierdziło, że w końcu jednak wyprodukuje ekrany do PS One. Tak, ekrany - bowiem będą dwa - tani i drogi. Tyle wiemy.

Później nastąpiła prezentacja gier wykorzystujących Internet. Na pierwszy ogień idą TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (o którym pisaliśmy szerzej w newsach), TRIBES 2 (kapitalna zespołowa strzelanina fpp/tpp skonwertowana z PC, konkurent dla HALO), SOCOM (odpowiednik PeCetowego COUNTERSTRIKE, możliwość gry do 16 osób jednocześnie - info kilka stron dalej), FREQUENCY i TWISTED METAL ONLINE (płatny dodatek do TM:BLACK, a nie osobna gra).

W USA, a pewnie później i wszędzie indziej pojawi się także specjalny zestaw PlayStation 2 + GRAN TURISMO 3 z 329 dolarów, co pozwoli zaoszczędzić nowym klientom 20 dolarów. Miły gest ze strony firmy.

Sony zapowiedziało także, że w tej chwili wewnętrzne zespoły pracujące dzień i noc tworzą jednocześnie 30 gier na PlayStation 2, a także ogromny support ze strony innych producentów gier - między innymy zapowiedź THIEF III i DEUS EX 2 z Eidosa.Zresztą gier na PS2 będzie tyle, że nie sposób spamiętać. O wszystkich ciekawych systematycznie będziemy pisać w N+.

Panasonic Gamecube

Panasonic Gamecube

Konferencja prasowa Nintendo przebiegła pod znakiem Gamecube - o GameBoyu Advance praktycznie nie powiedziano nic. Powód jest prosty - GBA nie potrzebuje żadnej promocji, natomiast GCN tak. Zajmijmy się jednak faktami.

Amerykańska premiera Gamecube odbędzie się 5 listopada 2001 roku. Cena konsoli została ustalona na 199.95 dolarów.

Pojawieniu się konsoli będzie towarzyszyć sześć gier first-party, czyli pisanych przez zespoły Nintendo. Cena jednej gry będzie wynosić 49.95 dolarów.

Japońska premiera będzie mieć miejsce 14 września 2001 i będą jej akompaniować tylko dwie gry Nintendo. Boss firmy stwierdził po raz kolejny, że liczy się ilość, a nie jakość. To fakt, ale starzec chyba powinien już odejść na emeryturę.

Okazało się także, że procesory CGN zostały lekko zmodyfikowane. Częstotliwość zegara procesora graficznego Flipper wynosi 162 MHz, zamiast zapowiadanych 200 MHz, natomiast główny procesor Gekko podskoczył na 485 MHz. Zabieg ten ma na celu synchronizację pracy chipów.

Pokazano także malutką płytkę, która mieści 1.5GB danych. To więcej, niż dwa standardowe kompakty...

Za szybą stało sobie spokojnie urządzenie o nazwie Panasonic DVD Player o kształcie Gamecube, pozwalający także na oglądanie filmów DVD. W bardzo ładnym, srebrnym kolorze. Podobno cena tego playera ma być niewiele większa niż standardowego GCN.

Termin europejskiej premiery nie został jeszcze ustalony. Wiadomo jedynie, że będzie to wiosna 2002.

Jednocześnie pojawiło się mnóstwo zapowiedzi i deklaracji o chęci współpracy od innych firm. Sega od razu zapowiedziała 10 gier na Gamecube, nad którymi trwają zaawansowane prace. Po ujrzeniu w akcji PHANTASY STAR ONLINE ver 2 nie wątpimy w to dłużej. Inne sprecyzowane gry „Zygi" to VIRTUA STRIKER 3 version 2002 oraz SUPER MONKEY BALL. Pozostaje jeszcze siedem...

Tecmo ogłosiło, że będzie wspierać GC i zamierza dostarczyć na tę platformę „gry walki". Może chodzić tylko o jedno - DEAD OR ALIVE 3, lub jakaś specjalna wersja DOA.

Capcom kontynuje prace nad RESIDENT EVIL ZERO, na GCN prawdopodobnie pojawi się także DINO CRISIS 4 (trzecia część będzie ekskluzywna dla Xbox'a) i inne pozycje. Acclaim naturalnie zapowiedział TUROK EVOLUTION, Neversoft samodzielnie (bez zlecania konwersji innemu zespołowi) pracuje już nad TONY HAWK'S PRO SKATER 3, Electronic Arts naturalnie nad całą swoją sportową serią (widzieliśmy MADDENA - graficznie rewelacja), Activision sprowadzi na niebieską kostkę SPIDER-MAN THE MOVIE. Wygląda na to, że chętnych do pisania gier na Cube nie zabraknie - zobaczymy jedynie jak im to będzie wychodzić.

Mini-Płytka Gamecube

PS2 Network Adapter

Konferencja prasowa Microsoftu potwierdziła spekulacje: amerykańska premiera Xbox'a odbędzie się 8 listopada 2001. Cena konsoli z wbudowanym twardym dyskiem, kartą sieciową i odtwarzaczem filmów DVD wynosić będzie 299 dolarów. Firma planuje wrzucić między 600 a 800 tysięcy egzemplarzy pierwszego dnia, a drugie tyle do końca roku.

Termin europejskiej premiery planowany jest wstępnie na wiosnę 2002.

Mnóstwo, naprawdę mnóstwo firm robi gry na Xbox'a. Praktycznie wszyscy.

Wymienimy tu tylko kilka istostnych firm, reszta informacji stopniowo będzie pojawiać się w N+.

Sega zapowiedziała 10 tytułów, a wśród nich: CRAZY TAXI NEXT, HOUSE OF THE DEAD 3, JET SET RADIO FUTURE, PANZER DRAGOON NEXT, SEGA GT 2002, NFL 2k2, NBA 2k2, NHL 2k2 oraz... HOUSE OF THE DEAD 3, które zmieniło board w salonach z Naomi na Naomi 2 i w związku z tym może nie pojawić się na DC.

Capcom zapowiedział DINO CRISIS 3, exclusive dla Xboxa. Będzie też GENMA ONIMUSHA, rozszerzenie hitu z PS2, a także trzecia gra BRAIN-BOX traktująca o mechach. Jej producentem jest Shinji Mikami.

Electronic Arts szykuje nie mniej niż 10 gier, w tym całą serię sportową, SIMPSONS ROAD RAGE, PIRATES OF SKULL COVE, CELL DAMAGE oraz kapitalny MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT.

Namco zapowiedziało dwie gry na Xbox'a, na razie bez tytułów - oraz rozpoczęcie prac nad sześcioma grami sieciowymi.

I jeszcze ciekawostka: Microsoft pracuje nad grą BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON opowiadającą o życiu i karierze tego pana. Jej scenariusz napisała podobno córka Bruce'a.

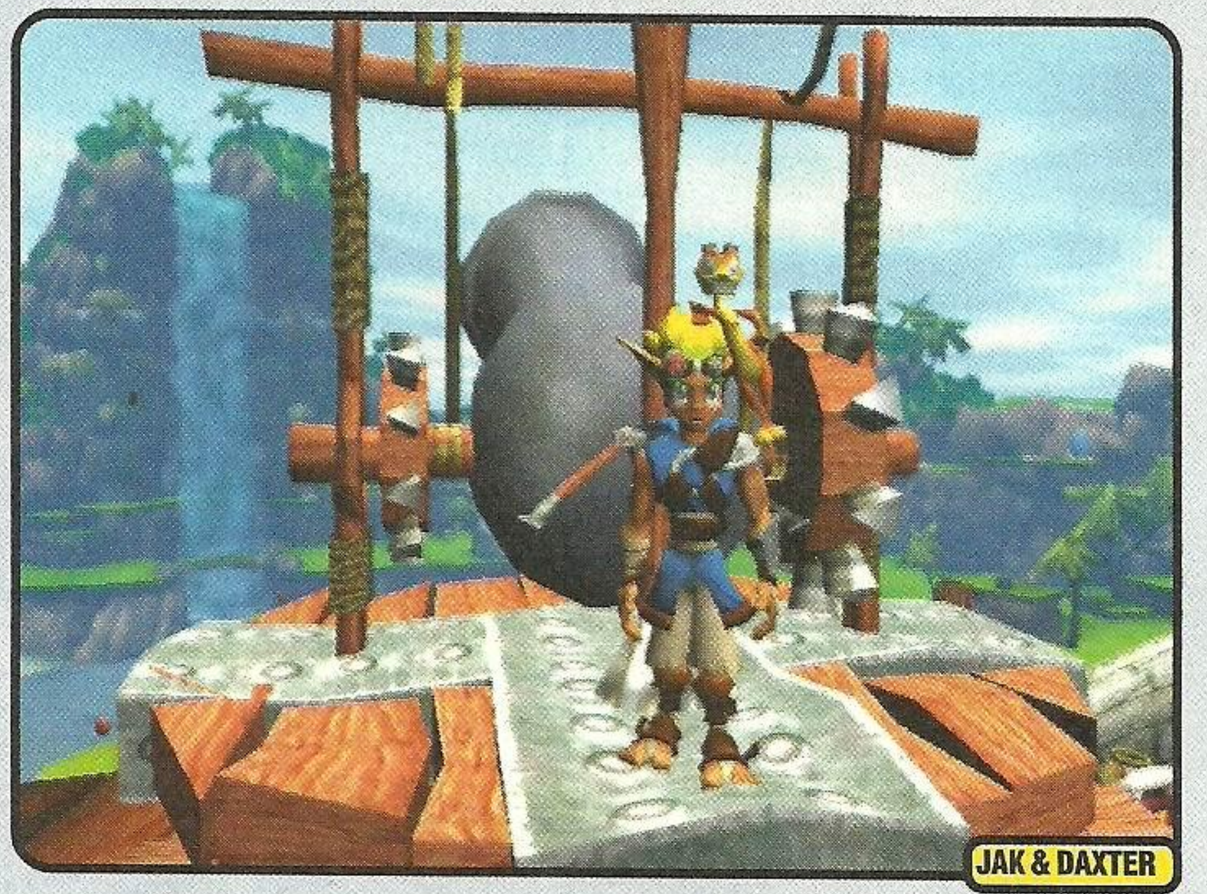
Genma ONIMUSHA

Sega nie miała w tym roku konferencji prasowej - wszystkie wydarzenia i prezentacje odbywały się w zamkniętym dla publiki stoisku firmy. Samych gier na DC na show było jak na lekarstwo, niemniej jednak na pewno do końca roku (bądź nawet do wiosny) nie zabraknie fajnych pozycji. Wtedy, wraz z premierą GCN i Xbox'a cena PS2 powinna spaść o 50-100 dolarów i będzie czas decydować się na nową konsolę.

Na koniec mała ciekawostka z japońskiego rynku: po obniżkach cen Dreamcast został tam praktycznie wyprzedany, a cena konsol - w tym także używanych - skoczyła do góry. Ciekawe ma życie pośmierci to nasze DC...

SONY

PS2 w każdym domu!

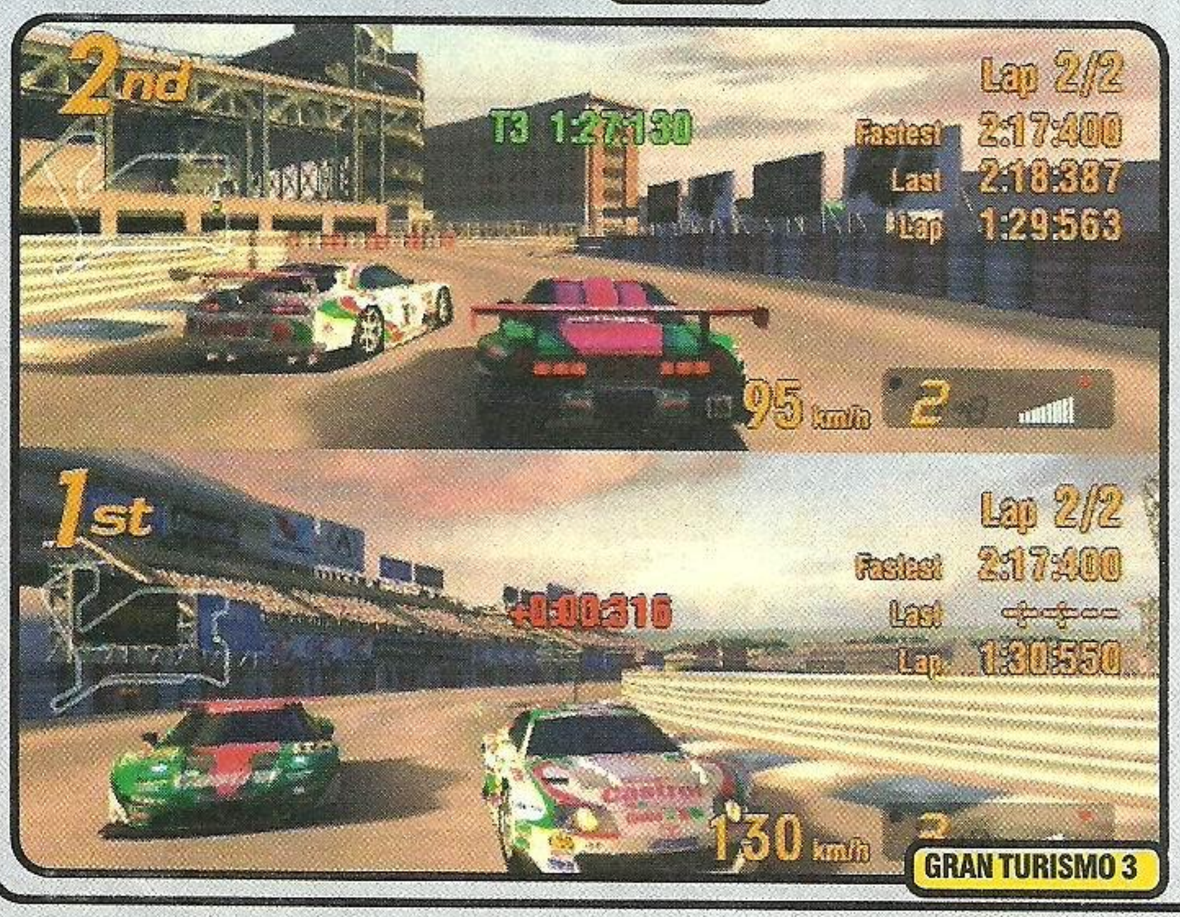


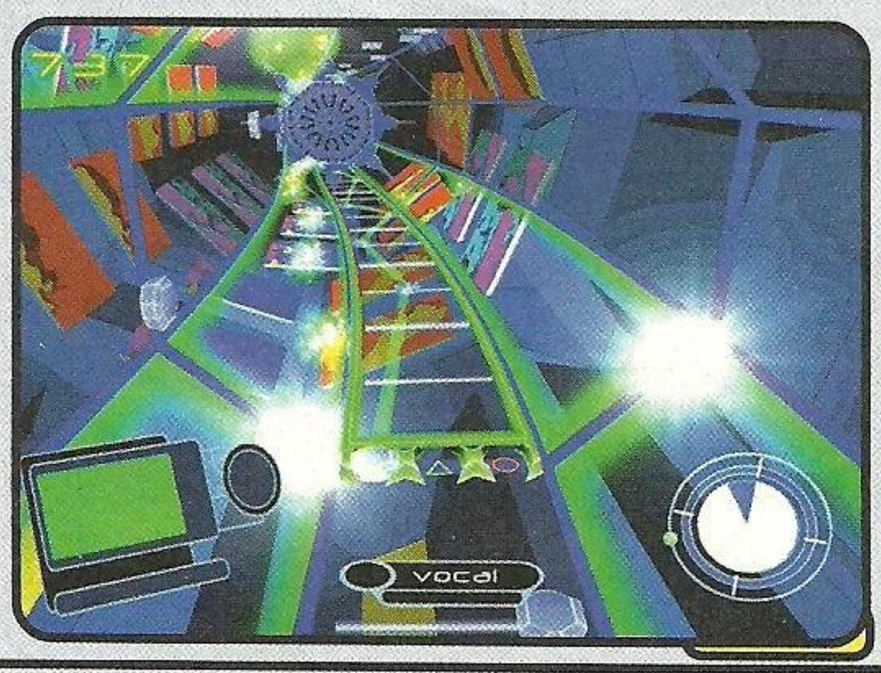
Sony pokazywało swoje zabawki na zdecydowanie największej powierzchni wystawowej. Oprócz gier pisanych przez własne zespoły, firma zebrała także całą masę najlepiej zapowiadających się pozycji innych developerów. Te gry w naszej relacji znajdą miejsce przy macierzystych firmach.

Na pierwszy ogień idą tytuły na pierwszego Soniaka. Teoretycznie na szaraka nie pojawi się już zbyt wiele konkretnych tytułów, ale rzuciliśmy okiem na kilka rzeczy i jeszcze będzie w co zagrać. Moim cichym faworytem jest Gabe Logan występujący w trzeciej już części przygód z wirusem Syphon Filter. Gra nie zmieniła się wizualnie ani na jotę i wciąż trzyma ten sam poziom. W sumie - niezły. Jak się dowiedzieliśmy - gra będzie ostatnią z tej serii wydaną na PSX-a. Podobno w tej postaci nie będzie kontynuowana na PS2 - czyli kolejnego sequela nie przewidujemy, ale prawdopodobnie gra mająca miejsce w świecie wykreowanym przez 989 Studios pojawi się w jakiejś innej postaci. Wróćmy jednak do PSX-a. Wersja demonstrowana na E3 sprawiała wrażenie pełnej. Przynajmniej w misji, którą męczyłem. Rozgrywała się ona w dżungli i jednym z ciekawszych elementów było rozwalanie gniazd automatycznych karabinów maszynowych. Poza tym jednak - to więcej tego, co już mieliśmy. A ponieważ było to dobre - to jest oki.
Druga w kolejce ustawiła się całkiem fachowa gra ATLANTIS oparta na motywach nowego filmu Disneya, który niebawem powinien pojawić się na ekranach kin. Gra przypomina trochę ALADINA i jest całkiem sympatycznie wyglądającą przygodówką. Grafika jest dobra, szczególnie dlatego, że gra nie stara się o przesadny realizm, zamiast tego bazując na kreskówkowym charakterze filmu. Gra mocno zręcznościowa, ale z elementami zagadkowymi oraz kilkoma sekwencjami prowadzenia różnorodnych pojazdów.
Sporym zainteresowaniem, które w żaden sposób nie przełoży się na popularność w Polsce, cieszyła się trzecia już edycja "Milionerów". Grafika jest typowo milionerowa a pytania układane są z myślą o angielskojęzycznych odbiorcach. Może gdyby ta gra została przetłumaczona na polski to miałoby to jakiś sens, ale w obecnej sytuacji spokojnie możemy go sobie darować.
Ostatnią pozycją było TWISTED METAL SMALL BRAWL czyli przeznaczona dla młodszych graczy wersja wyścigów samochodzików. Jest szybka i kolorowa, ale nie widziałbym w niej przeboju. Chociaż kto wie?

Na PS2 Sony szykuje kilka fajowych tytułów. Może zacznę od tego, który wywoływał najwięcej skrajnych opinii. JAK AND DAXTER to nowa produkcja ojców Crasha - Naughty Dog. Podobieństwo do przygód wesołego kurokrada jest uderzające (nie zabrakło nawet akcji z rozwalaniem skrzynek przy pomocy ataku z rozbiegu, którym dysponuje Jak), ale ta para bohaterów nie budzi specjalnej sympatii. A przynajmniej nie sprawia tak fachowego wrażenia jak odziany w niebieskie portki Crash. Jak to młody chłopaczek, który na ramieniu nosi swego kumpla przypominającego gekkona. Podstawowym atutem gry jest pełny trójwymiar, zaś środowisko bardzo przypomina to, po którym poruszał się znany z wcześniejszych gier Naughty Doga lisek. W sumie wygląda to wszystko ładnie, tylko brakuje tej grze ducha. Obydwie postacie potrzebują pomocnej dłoni, którą wyciągnąć powinni do nich specjaliści w dziedzinie kreowania wizerunku.

- Kolejną z prezentowanych gier był mocno hype'owany TWISTED METAL: BLACK, przy którym autorzy mocno zapatrzyli się w "Siedem". Z tego zapatrzenia się wyniknęły naprawdę makabrycznie zaprojektowane postacie, którymi przyjdzie nam sterować. Przyznam, że zrobiły na mnie całkiem niezłe wrażenie - do tego stopnia, że zająłem jedno stanowisko z grą i obejrzałem sobie wszystkie dostępne filmiki po kolei. Wszystkie rozpoczynają się w ten sam sposób - kamera wjeżdża na teren zakładu zamkniętego, gdzie jakiś potępieniec opowiada swoją historię. Człowiek ze zszytymi powiekami i ustami, znany dobrze klaun z płonącą głową, nawiedzony kaznodzieja, dziewczynka w masce zamkniętej od siedmiu lat to tylko kilka z tych postaci. Wszystkie z nich łączy postać tajemniczego Calypso, który wyzwala każdą z postaci z zakładu i daje im szansę wzięcia udziału w zawodach. Nagroda dla każdego jest inna, ale Calypso każdemu oferuje to na czym temu naprawdę zależy. Niestety mroczna atmosfera filmów nie przeniosła się na samą grę, która wygląda dosyć zwyczajnie. Tylko może jest bardziej ciemna grafika. Ponadto jednak można powiedzieć, że gra została zupgrade'owana do wyższej rozdzielczości. Dosyć ciekawie prezentuje się też FREQUENCY - czyli nowa muzyczna propozycja dla miłośników zabaw zręcznościowo-dźwiękowych. Sprawa polega na naciskaniu odpowiednich przycisków w momencie, kiedy na ekranie przelatuje



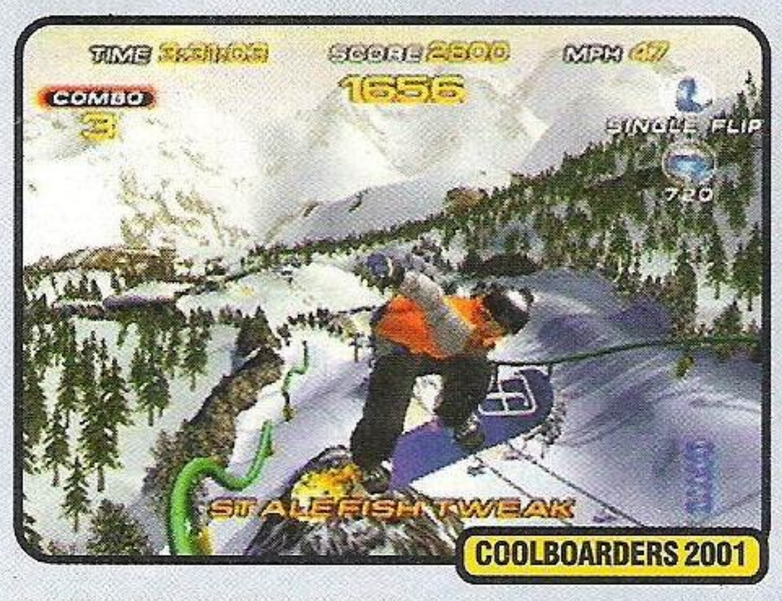


SOCOM

pasek. Dzięki tym działaniom wklejamy odpowiednie instrumenty do utworów muzycznych. Czy coś w tym stylu. W każdym razie na pierwszy rzut oka ta gra jest zupełnie niezrozumiała, ale to tylko pierwsze wrażenie. Wygląda to ciekawie, a w dodatku słyszałem o kilku fachowych zespołach (m.in. Crystal Method).

Kolejną z gier, o których nie słyszeliśmy wcześniej jest ICO. Wygląda to na grę zręcznościowo-logiczną. W wersji prezentowanej na stoisku mogłem podziwiać kolesia w rogatym hełmie, który pokonywał kolejne przeszkody, a następnie przeprowadzał przez nie odzianą w biały strój niewiastę. Całkiem ciekawy pomysł - najpierw jako bohater przechodzimy gdzieś, oczyszczamy teren przy pomocy mieczyka lub przygotowujemy drogę dla pani, a następnie przywołujemy ją. Jest to pomysł przypominający trochę działania Abe'a. Dosyć oszczędna jak na możliwości PS2 jest grafika, ale i tak wygląda to nieźle. Ambitnie prezentuje się KINETICA czyli nowy futurystyczny sport Sony. Gra była dosyć szeroko promowana i wyglądała naprawdę nieźle. Sterujemy tutaj dziwnymi postaciami, które poruszają się w swoich dziwnych kostiumach niczym na motocyklach. Szybka rzecz - przypomina bardzo serię EXTREME-G Acclaimu. Niezbyt atrakcyjnie wyglądał za to SOCOM - symulator komandosa z elitarnej jednostki NAVY S.E.A.L.S. Jest to spory krok naprzód jeżeli idzie o grafikę (szczególnie w kontekście niedawno wydanego RAINBOW SIX), ale na razie gra mocno pochrupywała i wyglądała dosyć sztucznie. Gdzieś na tam z boku Sony upchnęło kilka konsol z grami swojego europejskiego oddziału. Wyścigi WORLD RALLY CHAMPIONSHIP czerpią garściami z Colina (z tym, że grafika nie wygląda wcale tak fotorealistycznie, jak reklamują ją autorzy), piłka nożna THIS IS FOOTBALL 2 blednie przy WINNING ELEVEN 5... Trochę sztywne było też sterowanie w pokazywanym już rok temu DRAKAN 2. Poza tym animacja skakała, a gra ma jakiś taki PeCetowy feeling. Gdy jednak pominiemy te detale, sprawa wygląda już całkiem nieźle. Za to WIPEOUT FUSION wygląda zachwycająco - piękne trasy i płynna animacja robią olbrzymie wrażenie. Na pierwszy rzut oka jednak niewiele się zmieniło. Choć może to i dobrze... Przy SSX'ie najnowsza część COOLBOARDERS z numerkiem 2001 nie wypada najlepiej. Raczej jak podniesiona do wyższej rozdzielczości wersja jednej ze starszych edycji. Ale amatorzy zimowych szaleństw zapewne znajdą tu coś dla siebie. Oprócz tych gier Sony pokazywało w pełni zangielszczone i czekające na wydanie EXTERMINATION, DARK CLOUD oraz oczywiście rewelacyjne i przepiękne GRAN TURISMO 3.

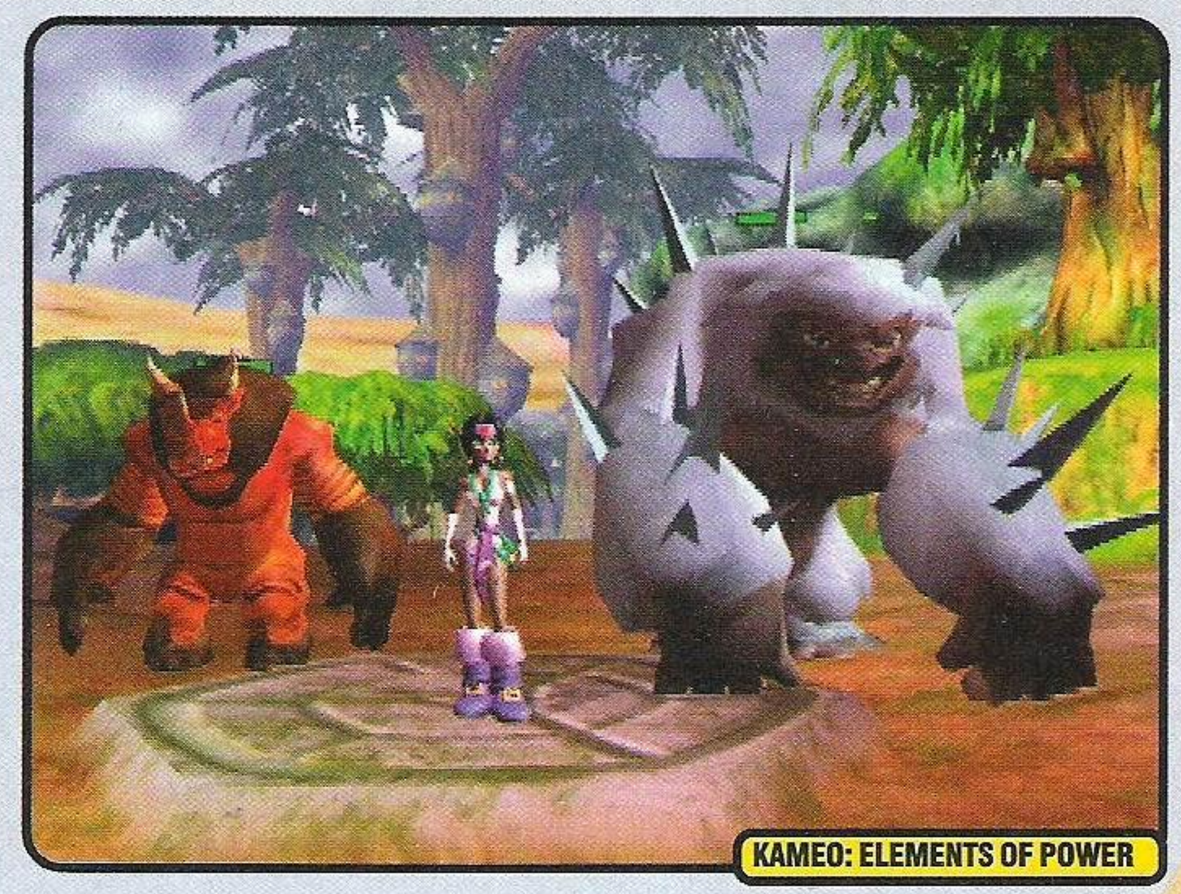
TWISTED METAL: BLACK

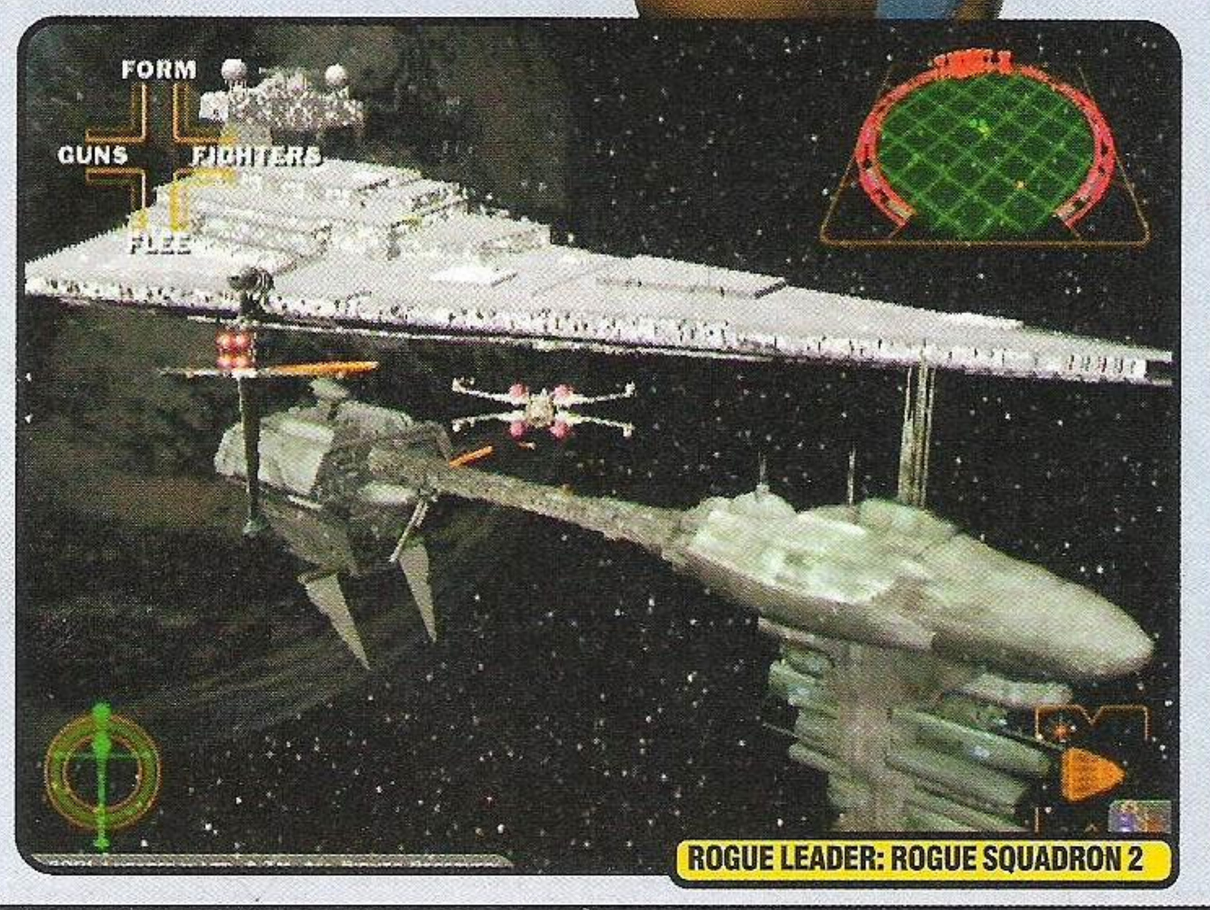


COOLBOARDERS 2001

NINTENDO
Gamecube stało się ciałem!

Tłok, ścisk i zgiełk - na zagranie w większość gier trzeba było czekać kilkadziesiąt minut. W końcu po raz pierwszy Nintendo dało nam możliwość zagrania na GameCube. Gry są prześliczne i bez większego trudu sprzedadzą ten system, przynajmniej w USA. Joypad prezentuje się rewelacyjnie, znakomicie leży w dłoniach, a analogowa gałka pracuje nawet lepiej niż we flagowym Dualu Sony.
Na pierwsze miejsce w ładnie zaaranżowanym stoisku Nintendo wysunął się bezkonkurencyjny sequel ROGUE SQUADRON. ROGUE LEADER, bo taki tytuł nosi ta gra wygląda po prostu rewelacyjnie. Po raz kolejny możemy wskoczyć za stery najbardziej ekscytujących pojazdów, jakie pojawiły się w historii kina - czyli X-Wingów, B-Wingów, A-Wingów i innych. Ta gra wygląda dokładnie tak jak moglibyśmy sobie tego życzyć. Podczas jednej z dostępnych misji rozgrywającej się w przestrzeni można było przelecieć obok ogromnego kosmicznego niszczyciela, który dosłownie powalał bogactwem detali. Podobnie było z misją mającą miejsce nad powierzchnią Gwiazdy Śmierci, oraz trzecią, która odbywała się nad powierzchnią planety Coruscant. Absolutny megahit i w zasadzie można pokusić się o stwierdzenie, że ta gra może sprzedawać konsolę. W dodatku nie tylko fanom Gwiezdnych Wojen. Zagranie w tę pozycję graniczyło z cudem, ale udało się nam i jesteśmy pod olbrzymim wrażeniem. Drugą z flagowych pozycji jest zapowiadana już od jakiegoś czasu LUIGI'S MANSION. Wcielamy się w niej oczywiście w mniej znanego z braci Mario. Odziany w zielone ogrodniczki hydraulik staje do walki z duchami, które opanowały jego domostwo. Korzystając ze specjalnego odkurzacza pozbywamy się pojawiających się w


KAMEO: ELEMENTS OF POWER



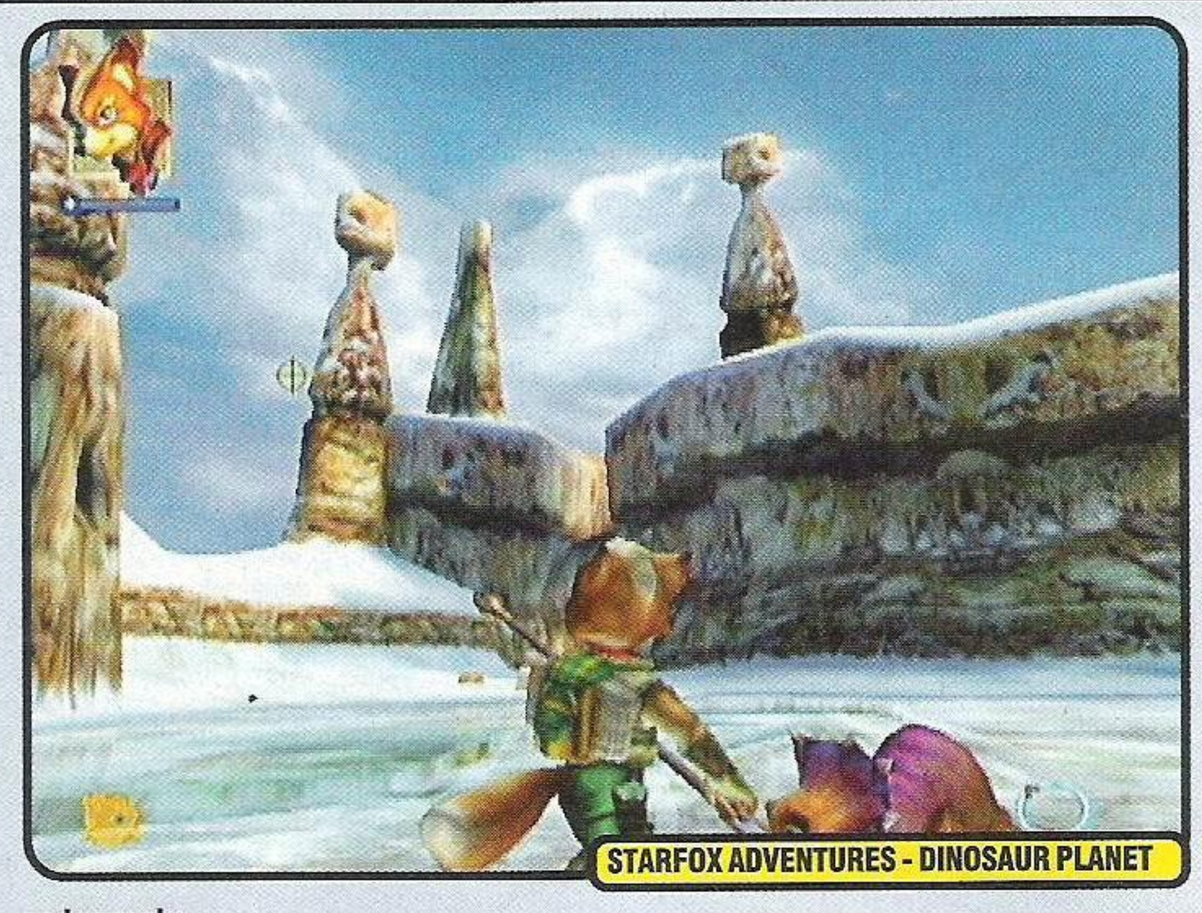
ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

kolejnych pokojach duszków. Tym co zwraca na siebie największą uwagę w najnowszej grze firmowanej nazwiskiem Shigeru Miyamoto jest grafika. Cudowna grafika należałoby dodać. Ta gra po prostu wygląda jak wyrenderowany film. Może wydawać się, że jest przeznaczona dla nieco młodszych graczy, ale po krótkiej chwili z nią mogę tylko przyznać, że wcale nie jest dziecinna.

Trzecią ciekawą pozycją proponowaną przez Nintendo było **KAMEO: ELEMENTS OF POWER**. Gra prezentowała się równie ślicznie co **LUIGI'S MANSION**, chociaż miała nieco mniej zdeformowany styl. Miałem okazję sprawdzić trzy dostępne w tej wersji poziomy. Jeden z nich był małym wycinkiem lasu, po którym hasały różne zwierzątka. Przy pomocy specjalnego kamienia trzymanego w ręku przez bohaterkę można było próbować schwytać zwierzaki w specjalne bańki. Po trafieniu taką bańką zaczynał się proces łapania zwierzaka. Należało skierować bąbelek (uwiązanego do kamienia Kameo przy pomocy strużki energii) do tunelu na środku ekranu. Trzeba było jednak uważać na to, aby bąbelek się nie zerwał bo trzeba było rozpoczynać proces chwytania od początku. Drugi z poziomów polegał na walce z bossem. Rozpoczynając go Kameo miała w kamieniu parę zaklętych stworów. Po naciśnięciu odpowiednich przycisków można bohaterka morfowała się w danego stwora. Co ciekawe po zmianie w jakąś większą bestię postać Kameo była widoczna w środku, jak z trudem porusza wielkim cielskiem bestii. Na razie potwory, w które zmienia się Kameo mają po jednej umiejętności. Najlepiej można było to zobaczyć w ostatnim z dostępnych poziomów. Tu akcja przenosiła się na małą wysepkę. Kameo miała dostępne trzy postacie. Pierwszą było skrzyżowanie królika, pasikonika i żaby. Jej specjalną umiejętnością był bardzo wysoki podskok, a następnie opadanie na ziemię. Pozwalał on na szybkie przemierzanie większych odległości. Drugi potworek przypominał goryla i pozwalał Kameo na machanie łapskami w celu pokonania innych bestii. Trzecią i ostatnią postacią było coś w rodzaju nietoperza swobodnie latającego nad wysepką.

KAMEO - ELEMENTS OF POWER



STARFOX ADVENTURES - DINOSAUR PLANET

Gra zapowiada się bardzo ciekawie i ma obłędnie ładną grafikę. No, ale to przecież Rare. Kolejne dwie prezentowane gry były projektami przeniesionymi z N64. ETERNAL DARKNESS nabrało kształtów klasycznego survival horroru z ładną, choć dosyć dziwnie zaokrągloną grafiką. Gra została przez to trochę odrealniona, ale przestraszyć się pewnie będzie można. W grze występuje motyw podróży w czasie - można było sterować poczynaniami zarówno Rzymianina w zbroi i ze szczotkowatym hełmem na głowie, jak również tymi współczesnej nam młodej dziewczyny.

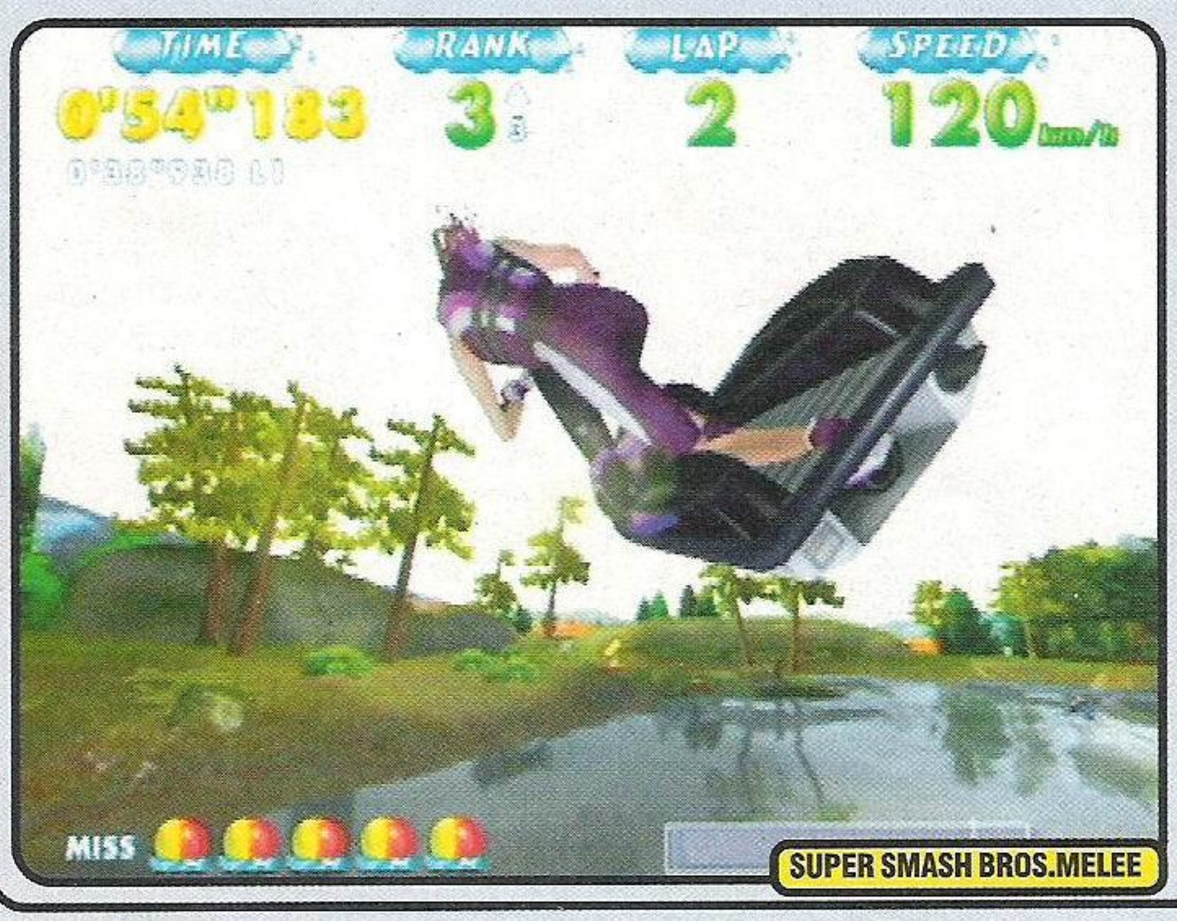
PIKMIN

Nieco gorzej graficznie wygląda **STARFOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET**. Autorzy gry, która pierwotnie (jeszcze kiedy była pisana na N64) miała nie być związana ze światem Starfoxa postanowili jednak wprowadzić ją w jego realia. W ramach tego głównym bohaterem został Fox McCloud. Wizualnie gra robi wrażenie, jednak o wiele mniejsze niż wcześniej opisywane tutaj tytuły. Po prostu widać jest, że gra jest przepisywana z Nintendo 64 - niektóre z tekstur nie były jeszcze w wysokiej rozdzielczości.

Oprócz wymienianych już tytułów można było zagrać też w **SUPER SMASH BROS. MELEE** czyli kontynuację popularnych bijatyk toczonych przez najpopularniejsze postacie świata Nintendo. Gra była potwornie promowana na kilkunastu stanowiskach - do każdego z nich podłączono po cztery joypady. Mimo, iż fajna nie wydała nam się zbytnio przełomowa w stosunku do poprzedniczki - w dalszym ciągu naprzeciw siebie staje galeria postaci Nintendo i tłucze się na przeróżnych arenach. Mario, Donkey, Link i tak dalej..

SUPER SMASH BROS.MELEE

WAVE RACE: BLUE STORM to kontynuacja jednego z najlepszych wyścigów na N64. Świetna grafika i nienaganne fale, ale czegoś tu wyraźnie jeszcze brakuje. Po prostu ta gra nie jest tak zabawna, jak jej poprzedniczka. A na podzielonym ekranie dla dwóch graczy zwalniała! Choć były także i genialne momenty, jak na przykład przeskakiwanie na skuterze wodnym przez okna w zalanym domu. Ale **SPLASHDOWN** na PS2 robił o wiele większe wrażenie.

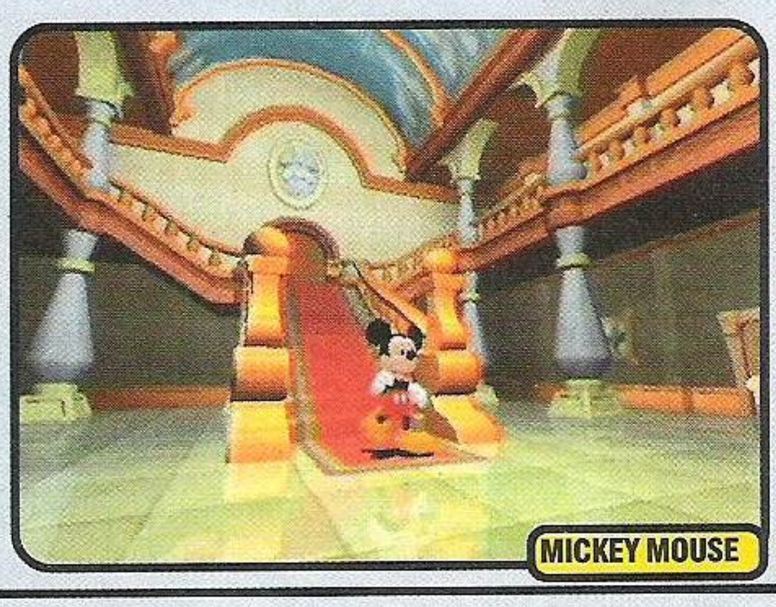


SUPER SMASH BROS.MELEE

- NBA COURTSIDE 2002 to oczywiście koszykówka, ładna i całkiem fajna. Firmuje ją Kobe Bryant.
- A teraz PIKMIN. Gra, której twórcą jest Shigeru Miyamoto była dosyć dziwna. Sterowało się w niej sporą grupką małych potworków z kwiatkami na głowach. Perspektywa była odsunięta dosyć daleko i wszystko na ekranie było raczej malutkie, ale wyraźne. W grze jak się dowiedziałem chodzi o uratowanie jakiegoś przybysza z kosmosu przy pomocy małych stworków, które mogą ze sobą współpracować.

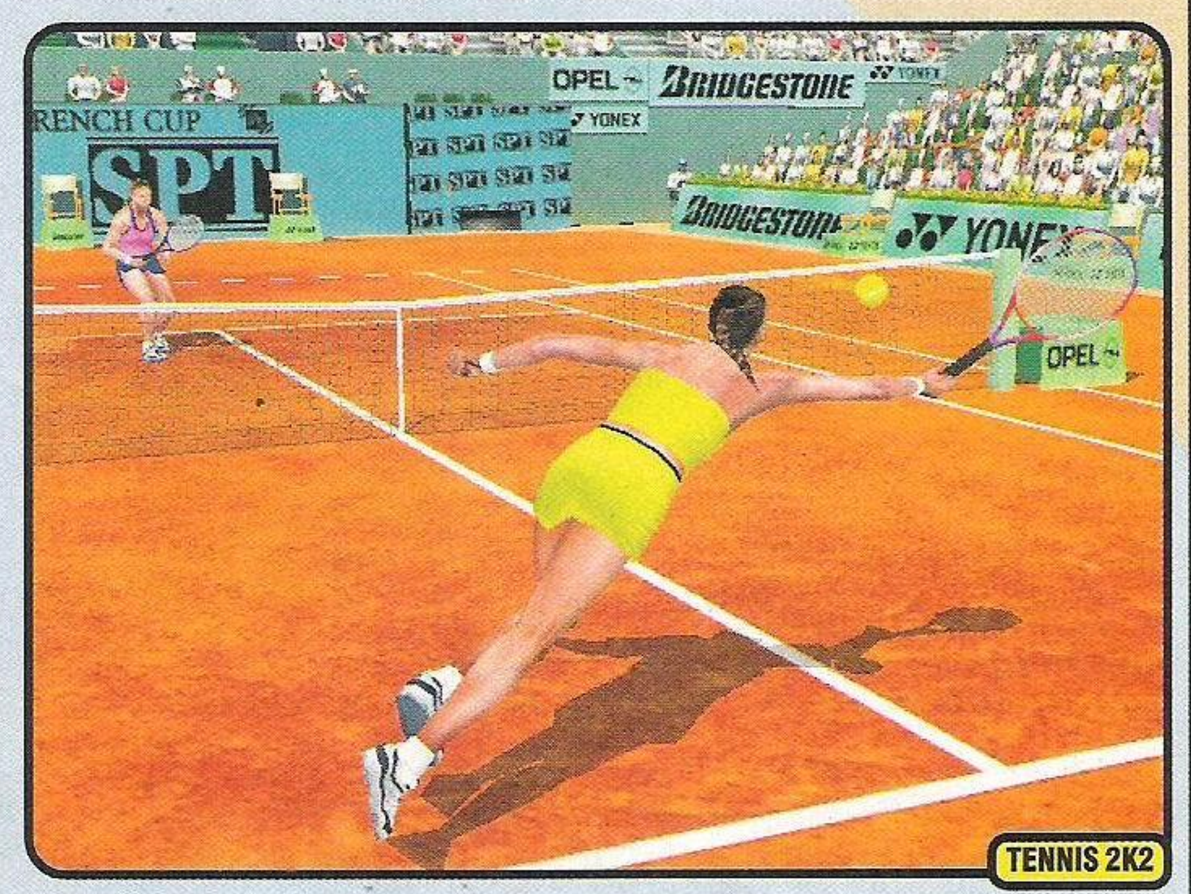
Nintendo prezentowało także filmy z **METROID PRIME** (na razie renderek, nic z gry), **RAVENBLADE** (także renderek - chyba będzie to erpeg akcji, jak ZELDA), **ANIMAL HOUSE** (kolorowa i zadziwiająco brzydko wyglądająca gra dla dzieci) oraz nie mającej na razie tytułu platformówki 3D Capcomu z Myszką Miki w roli głównej.

ANIMAL FOREST

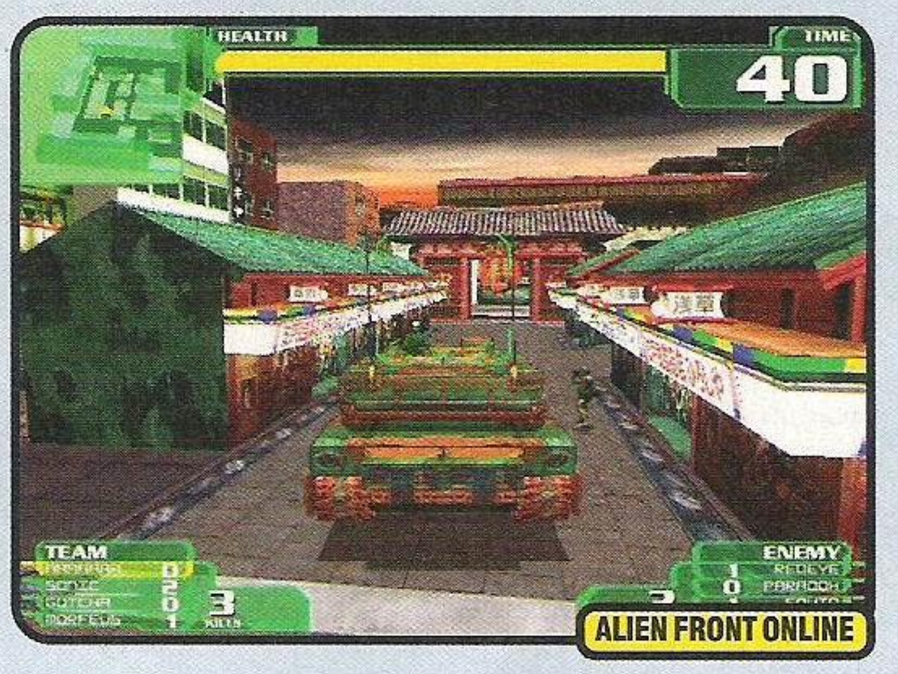


MICKEY MOUSE

SEGA ..... Początek nowej ery

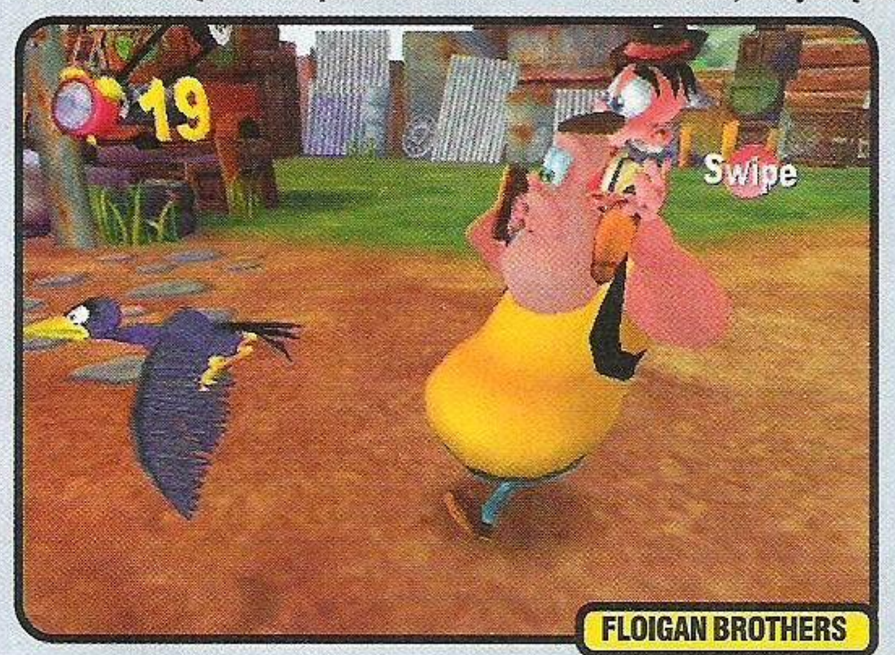


Sega potraktowała E3 zupełnie inaczej, niż rok temu. Zamiast otworzyć się do ludzi, postawić kilka konsol na stanowiskach i umożliwić wszystkim sprawdzenie w akcji ostatnich gier na Dreamcasta firma zamknęła się w swoim boksie i wpuszczała do niego tylko osoby wcześniej umówione na spotkania. Co akurat nie stanowiło problemu, ale sam fakt odgrodzenia się już nas dziwi. Za to w samym boksie czekały prawdziwie interesujące widoki - z jednej strony grywalne pozycje, z drugiej mnóstwo prezentacji na video, a w środku - na małej arenie - często pojawiały się znane Segowe osobistości, jak choćby Yui Naka - szef Sonic Team - prezentujący SONIC ADVENTURE 2 oraz PHANTASY STAR ONLINE ver 2.

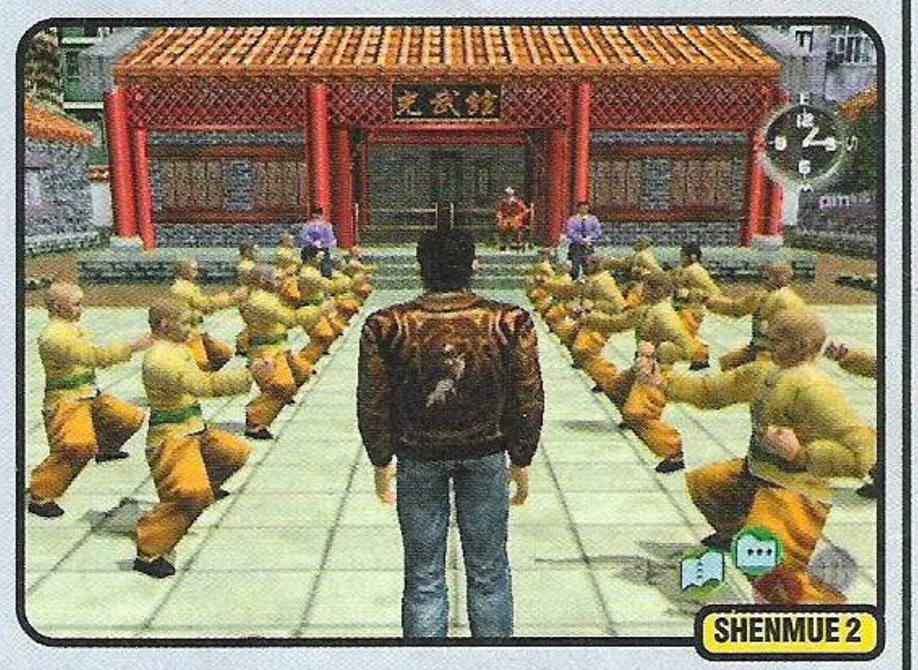


Przejdźmy jednak do gier. Na stoisku królował oczywiście Dreamcast, choć z naturalnych przyczyn Sega ograniczyła się jedynie do swoich produkcji.

Powraca sportowa seria Segi, z kolejnymi numerkami 2K2. Tym razem jednak w jej skład wchodzi aż sześć pozycji - NBA 2K2, NFL 2K2, WORLD BASEBALL 2K2, NHL 2K2, NCAA COLLEGE FOOTBALL 2K2 oraz TENNIS 2K2. I za każdą z nich odpowiada Visual Concepts! W trzech pierwszych - koszykówce, futbolu amerykańskim i baseballu - autorzy obiecują to, co zwykle. Czyli - lepszą grafikę, poprawione błędy, usprawnione algorytmy gry online, rozszerzone możliwości edycji własnych drużyn i masę innych drobiazgów. Dalej - po opuszczeniu jednego sezonu powraca NHL 2K2. Ponieważ jednak zespół Visual Concepts nie był zadowolony z NHL 2K (w której, tak na marginesie, nie maczali palców), postanowili całą grę zbudować od nowa. No i będzie 60 klatek na sekundę i wszystkie te słodkie bajerki znane z gier VC.



Choć na razie ani słowa o możliwości gry w sieci. Piątą pozycją jest NCAA FOOTBALL - jest to przerobiony nieco NFL 2K2, gdzie zamiast drużyn NFL będzie można powalczyć amerykańskimi koledżami. Pewnie w Stanach jest kilku zwolenników tej rozrywki. I ostatni wreszcie - TENNIS 2K2 - do niedawna znany był posiadaczom DC jako VIRTUA TENNIS 2. Pozwólcie, że wyliczę kilkoro zawodników: Venus Williams, Serena Williams, Lindsay Davenport, Magnus Norman, Patrick Rafter, Yevgeny Kafelnikov, Mary Pierce, Jelena Dokic, Arantxa Sanchez Vicario, Alexandra Stevenson, Carlos Moya, Tim Henman, Cedric Pioline, Tommy Hass i Thomas Enqvist. Jest poprawiona grafika (przede wszystkim twarze na zbliżeniach) ale - niestety - możliwość gry w sieci wisi na włosku. Podobno chłopcy z Hitmaker walczą z algorytmami, które zminimalizują wielkości pakietów, gdyż gra wymaga barrrdzo płynnego przepływu danych. Jeśli im się to uda - będziemy mieli możliwość gry w Internecie. Jeśli nie, poczekamy pewnie jeszcze z rok i zagramy, ale już na innej konsoli.



O 18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER pisaliśmy już w Importach. Gra jeszcze nie ukazała się w USA i Europie, a jest bardzo wyczekiwana - to świetne wyścigi wielkich tirów. W wersjach angielskich ma pojawić się sporo dodatków.

SHENMUE II było tylko w formie filmu. Bardzo ładnego filmu, oczywiście. Ryo biegał po Hong Kongu i robił mniej więcej to samo, co w pierwszej części.

ALIEN FRONT ONLINE to strzelanina sieciowa. Gracze dzielą się na zespoły kosmitów i ziemian. Jak łatwo się domyślić kosmici atakują, a ziemianie bronią. Kosmici to potężne, rzygające ogniem potwory z mackami, a ziemianie wsiadają do swoich czołgów. Gra będzie sprzedawana w zestawie z mikrofonem - członkowie drużyny będą mogli się porozumiewać ze sobą! Wygląda dobrze i zapowiada się fajnie.

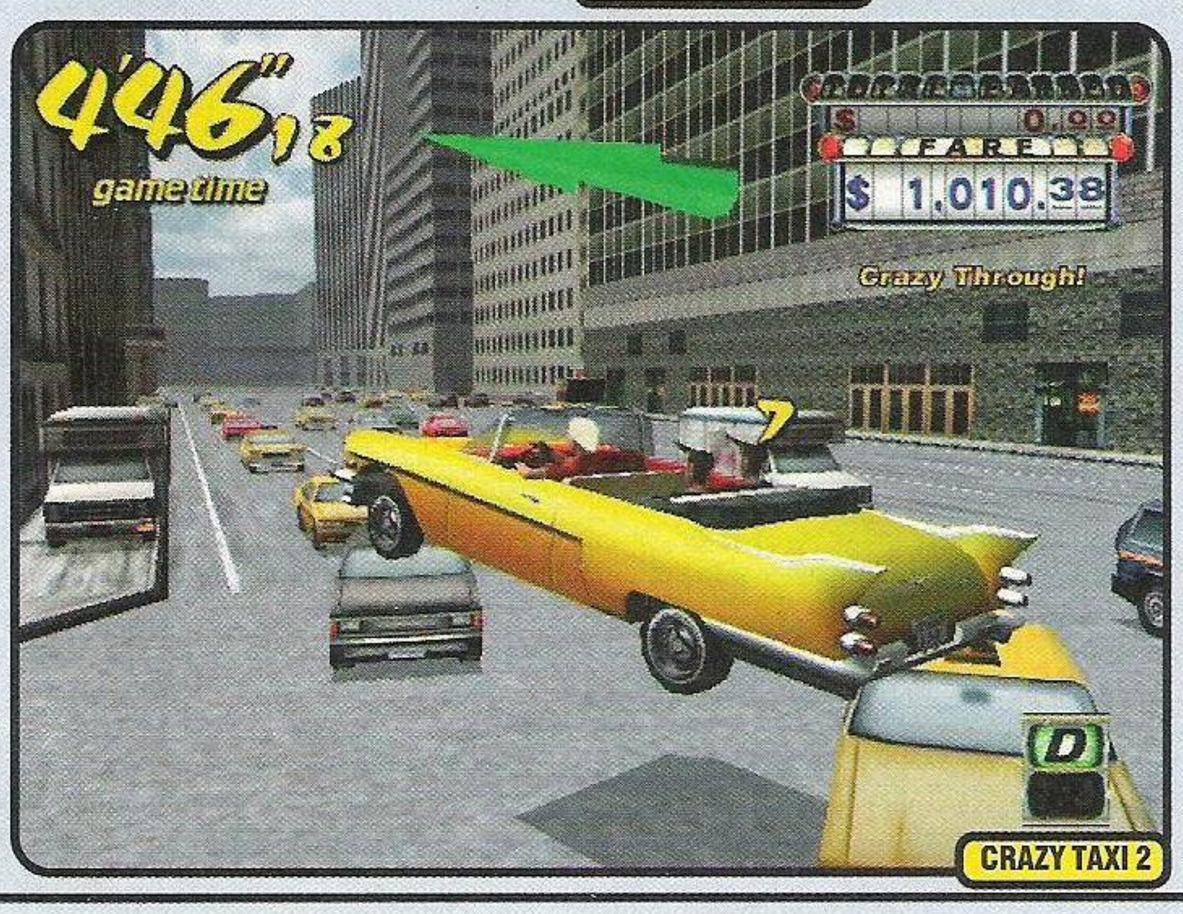
BOMBERMAN ONLINE - no cóż, to rewelacyjny pomysł na grę sieciową. Zapowiada się fantastycznie, być może powstaną klany Bombermanów?

CRAZY TAXI 2 to... Hmm, więcej CRAZY TAXI. Tym razem miasto przypomina Nowy Jork, a dodana możliwość skakania (Crazy Hop) daje jeszcze więcej szalonego uczucia. Latamy nad innymi samochodami, dziurami, a nawet dachami mniejszych domów. A jeśli poziom trudności jedynki był dla was za mały - tu będzie trudniej. O wiele trudniej. No i wygląda na to, że zapowiedziane innowacje tak naprawdę nie wnoszą wiele nowego do gry. Nie mogliśmy także doszukać się trybu wieloosobowego, o którym tyle trąbiono. Hmmm.

FLOIGAN BROTHERS wygląda przepięknie. To platformer 3D z mnóstwem mini-gier i zadań dla naszych bohaterów. Szykuje się długa, wyczerpująca i pełna ciekawych misji gra.

O OUTTRIGGER i OOGA BOOGA pisaliśmy miesiąc temu w newsach. Krótkie info - obie gry są świetne, a OUTTRIGGER będzie rządził.

Sega szykuje także tajemniczą grę TOEJAM & EARL III, będącą kontynuacją kultowej gry z jeszcze z czasów MegaDrive.



Platformówka 3D z dwoma bohaterami i hip-hopowym stylem - tyle możemy powiedzieć.

PHANTASY STAR ONLINE version 2 to temat na osobny artykuł. To nie do końca nowa gra - właściwie zawiera kilka nowych lokacji, możliwość tłuczenia

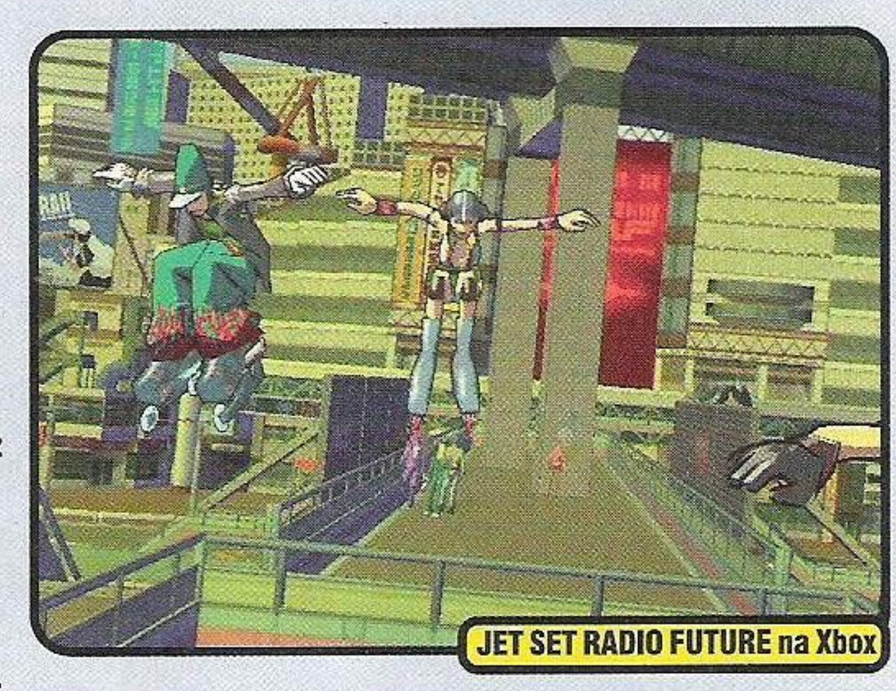
się między graczami, mini gierki (między innymi piłka nożna!) oraz nowe przedmioty. Ciekawe, czy przebije się do Europy? Jedynkę po prostu kochamy...
Kolejna gra to PROPELLER ARENA. Mamy rok 2045 i powietrzne walki asów przestworzy. Gra oczywiście jest także sieciowa (mówi się o ośmiu graczach jednocześnie w zespołach lub każdy-na-każdego) i podobnie jak ALIEN FRONT ONLINE wykorzystuje mikrofon do porozumiewania się. Ładna grafika, proste sterowanie i nazwisko Yu Suzuki gwarantują dobrą zabawę.
O CONFIDENTIAL MISSION i SONIC ADVENTURE 2 piszemy więcej w numerze.
A SEGA BASS FISHING 2 to kolejna kontynuacja przeboju Zygi pisana specjalnie dla DC - mamy między innymi nowy tryb dla 2 graczy, więcej łowisk, ryb, kapitalną grafikę i możliwość podpięcia wędziska.
Ciekawa sprawa: mimo zapowiedzi, że opanuje rynek PS2, Sega nie pokazała żadnej gry na tę konsolę. Naturalnie oprócz fenomenalnego filmu z VIRTUA FIGHTER 4, ale to było na podstawie wersji automatowej.

BASS FISHING 2

- Spośród zapowiedzianych na Gamecube gier firma wybrała do prezentacji PHANTASY STAR ONLINE ver 2. Można powiedzieć, że gra wyglądała identycznie jak na DC aż do momentu, gdy pojawił się tryb multiplayer dla czterech graczy na podzielonym ekranie przy 60 klatkach animacji na sekundę w każdym okienku. Sonic Team utrzymuje, że ta akcja będzie także dostępna w trybie Online. Zapraszacie do domu kumpli, formujecie drużynę i dopiero potem wchodzicie w sieć... Brzmi niesamowicie! Widać także, że z CGN Sega radzi sobie doskonale. Na Xbox mogliśmy podziwiać dwie gry zespołu Smilebit - JET SET RADIO FUTURE oraz GUN VALKYRIE. Jak pamiętacie JET SET RADIO jest do dziś jedną z najpiękniejszych gier na DC, a jej następca prezentuje się jeszcze lepiej - widać, że Xbox to naprawdę przepotężna maszyna. Miasto jest olbrzymie, grafika ostra jak żyleta, a dodatkowe efekty (słońce, rozmywanie podczas ruchów) dorabiają przysłowiowych uszu. Z kolei GUN VALKYRIE to klasyczny shooter - kierujemy w nim koleżanką odzianą w fajowy skafander z jetpackiem i prujemy z wielkiej spluwy do wszystkiego, co tylko się rusza. Widok zza pleców. Bardzo ładna grafika, choć tytuł raczej nie przełomowy. Tak oto Sega rozpoczyna swoją nową erę - po 10 zapowiedzianych tytułów na PS2, Xbox i CGN robi wrażenie. A i Dreamcast na pożegnanie otrzyma konkretną liczbę gier.

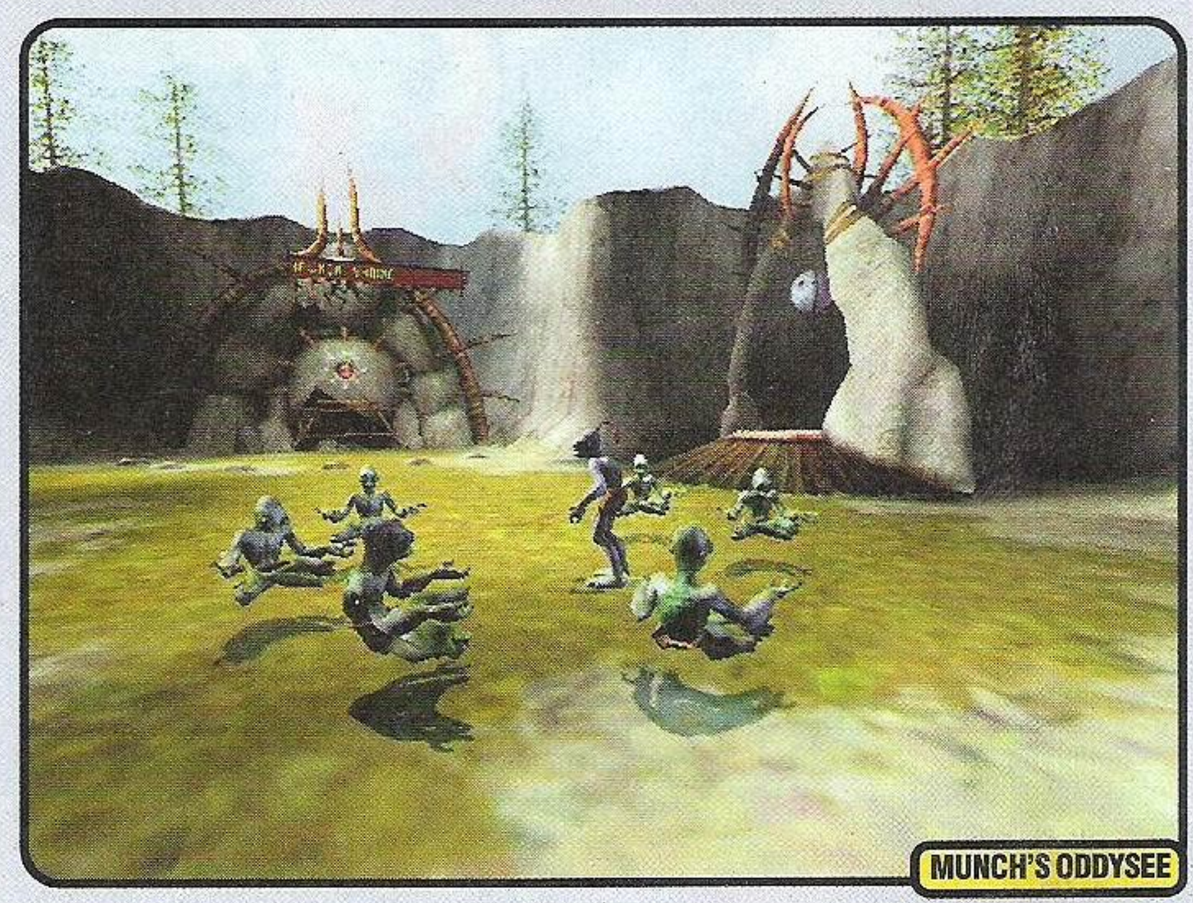
PHANTASY STAR ONLINE ver 2 na Gamecube!

PROPELLER ARENA


JET SET RADIO FUTURE na Xbox

MICROSOFT
Zabaffki Billa Gie.

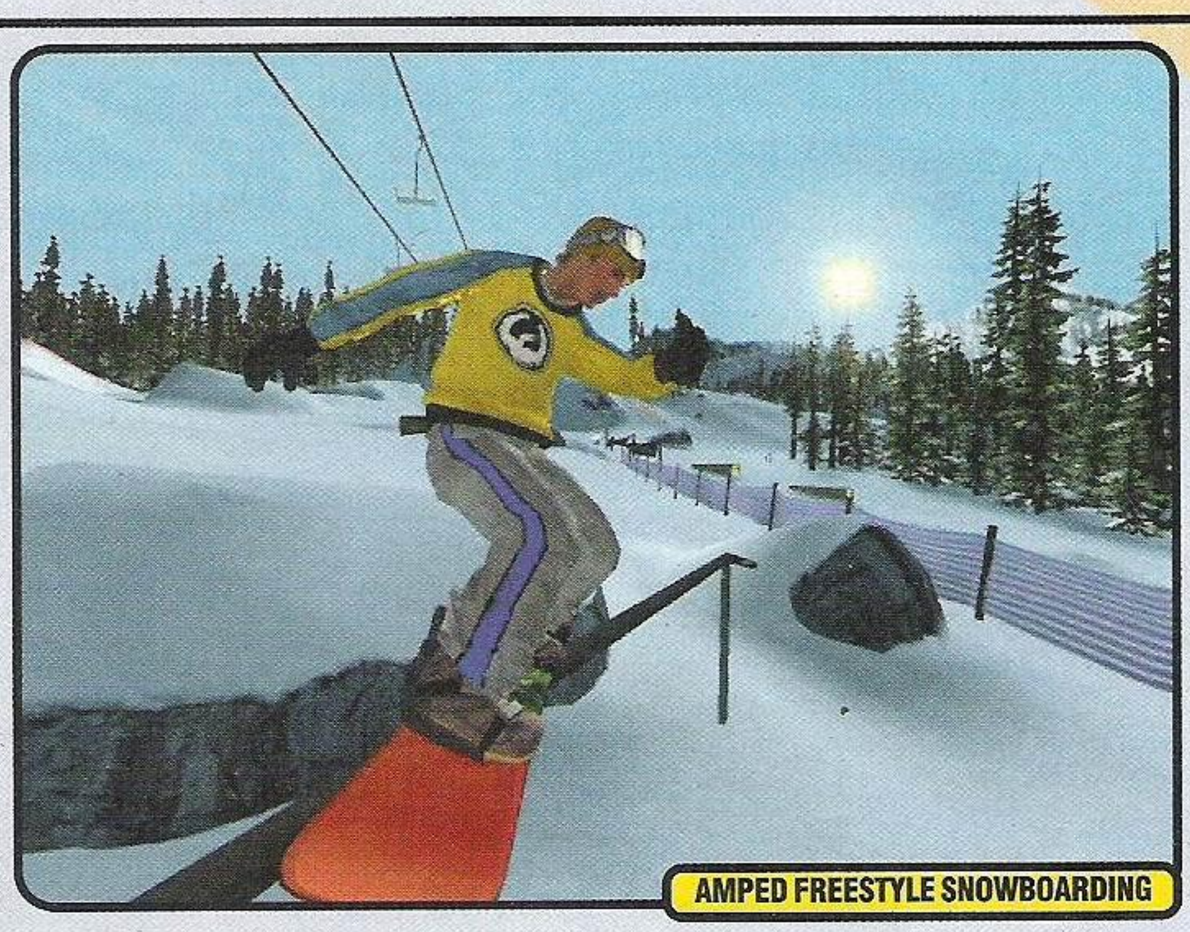
Na pierwszy ogień leci HALO. Początkowo gra ta bardzo mnie rozczarowała. Widziałem już całkiem sporo filmików i dem tej gry pociągniętych z netu i wszystkie one prezentowały bardzo wysoki poziom, no a oprócz tego były w wysokiej rozdzielczości. Dlatego też kiedy zobaczyłem w akcji multiplayer HALO na podzielonym na cztery części ekranie - zapłakałem. Krztusząca się animacja i nic nie widać. Dopiero na ekranach po drugiej stronie standów znajdowały się stoiska z grą w trybie single player. Można było wybrać z dwóch epizodów. W tym, który wziąłem ja akcja zaczynała się od przywalenia w ziemię na pokładzie kapsuły ratunkowej. Szybko wydostałem się na zewnątrz kierowany głosem koleżanki, po czym pobiegłem w kierunku pobliskich gór. Tutaj okazało się, że właśnie desant robią sobie obcy poszukujący mej kapsuły. W pobliżu znalazłem kilku kumpli, którzy wsparli mnie podczas starcia z obcymi. Okazało się jednak, że obcy nie byli zbyt wymagającymi przeciwnikami. Wystarczyła dłuższa seria z karabinu maszynowego, aby przebić się przez ich energetyczne tarcze o niebieskiej poświacie. Podczas strzelania pad wibrował konkretnie, rozrzut pocisków też był większy niż w przypadku pistoletu. Oprócz karabinu i pistoletu można było podnieść jedną ze spluw energetycznych walających się obok zwłok obcych. Co ciekawe zresztą zwłoki te nie znikały i po walce pole było nimi dosłownie usiane. Gra prezentuje się całkiem dobrze, jednak jest mniej dopracowana graficznie niż można się było tego spodziewać. Stojący obok konsoli koleś powiedział, że wersja ta jest gotowa dopiero w około 20% więc wiele powinna jeszcze ulec poprawie. W demie miałem też okazję pojeździć trochę jeepem - akcja przestawia się wtedy z trybu fpp w tpp i pokazuje wózek z tyłu. HALO to tytuł obiecujący, ale na razie wypadł poniżej moich oczekiwań.
MUNCH'S ODDYSEE to inna sprawa. Po kilkunastu minutach spędzonych przy niej przyznać można jedno - graficznie wygląda normalnie. Na słowa uznania rzeczywiście

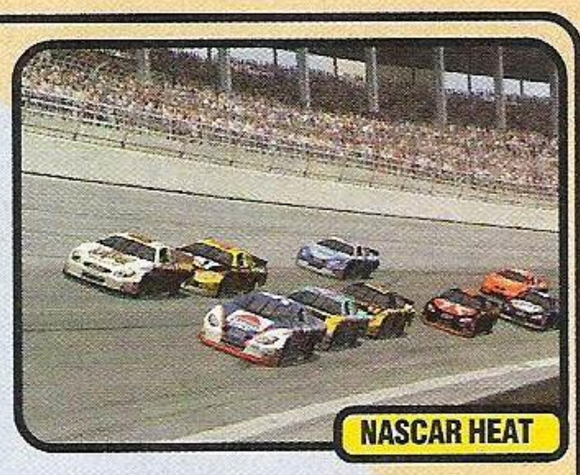

MUNCH'S ODDYSEE

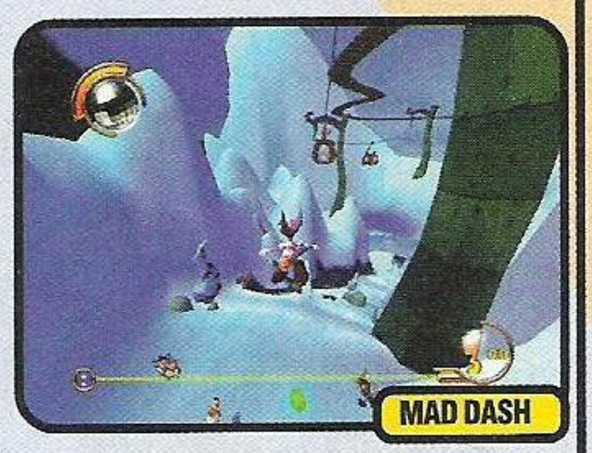
HALO

AZURIK (bleeeeee)

zasługuje praca kamery, ale wizualia tej gry nie przebijają raczej tytułów prezentowanych na GameCube'a. MUNCH stara się być jednak bardziej realistyczny i całkiem fajnie mu to wychodzi. W zaproponowanej tutaj wersji miałem okazję sprawdzić w akcji zarówno Abe'a jak i Muncha. Ten drugi bardzo dobrze daje sobie radę w wodzie - na lądzie musi być noszony przez Abe'a albo też jeździ w małym wózeczku o skrzypiących kółkach. Na razie w grze nie było jeszcze zaimplementowanego systemu zmiany pór dnia, ale zobaczyłem na przykład w jaki sposób Abe zmienia innych Mudokonów w wojowników z pałkami. Rodzajów Mudokon ma być zresztą w pełnej grze całkiem sporo. Ciekawostką jest też fakt, iż w grze zbieramy specjalne roślinki, które zwiększają medytacyjne możliwości Abe'a. Dzięki nim potrafi on na przykład zmieniać Mudokon lub przejmować kontrolę nad innymi istotami. Ogólnie rzecz biorąc gra będzie ciekawa i zapowiada się na jedną z najbardziej ambitnych na tegorocznym E3.


AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING


NASCAR HEAT


MAD DASH

Natomiast na jeden z największych crapów zapowiada się AZURIK ze swoim koszmarnie brzydkim głównym bohaterem. Gra ta wygląda sztucznie, bardzo Pecetowo i w ogóle jest niefajna. Bardzo niefajna.

Dosyć ciekawie przedstawia się za to AMPED, który najwyraźniej dąży w kierunku symulatora jazdy na desce. Gracze dostają tu większą swobodę ruchu niż w innych grach. Nie chodzi tu tylko o jeżdżenie po ściśle wytyczonych trasach, ale swobodne szusowanie po stokach i zboczach. Grafika jest bardzo porządna, ale to nic niezwykłego. Superancko wyglądał PROJECT GOTHAM RACING, który jest Xboxowym substytutem DeCekowego MSR'a. Rewelacyjna

PROJECT GOTHAM

- grafika przebija nawet GRAN TURISMO 3.
- Zobaczymy jednak, czy gra będzie się różnić
- w jakiś znaczący sposób od wspomnianego
- już MSR'a.
- Na Xboxie nie zabrakło futbolu
- amerykańskiego pod postacią NFL FEVER
- 2002. Amerykanom się podoba.
- Dziwna jest FUSION FRENZY, gdzie gracze
- sterują ruchami zamkniętych w kulach
- postaci, które turlają się po arenie i walczą o

NFL FEVER 2002

zniszczenie adwersarzy. Efekty specjalne i odbicia światła były tu całkiem fajne, ale pomysł - nudny.

Dosyć fajnie wyglądał też NIGHTCASTER - ostra sieczka przypominająca trochę swoim klimatem GAUNTLET. Świetna grafika i efekty błyskawic. Zobaczymy, czy w tej jatce znajdzie się trochę rpg-a.

Fajnie pomyślana została gra BLOOD WAKE - charakteryzująca się tytułem zupełnie nie kojarzącym się z tym o czym jest. Dzielni gracze zostają tu obsadzenie w roli podobnej do tej, którą Hulk Hogan miał w "Gromie w Raju". Zasiadając za sterami motorówki walimy do wszystkiego co się rusza i nie rusza. Wygląda to wszystko bardzo ładnie - szczególnie fale i eksplozje. Ciekawe czy ten pomysł chwyci i zaleje nas powódź innych gier motorowodnych...

I to tyle, co pokazał sam Microsoft - w sumie firma zapowiedziała 11 gier pisanych na Xbox przez siebie (first party). Z tego pokzano nam 9, a nie pokazano NBA INSIDE DRIVE 2002 oraz BRUCE LEE.

AIR FORCE DELTA STORM

FUZION FRENZY

Inne gry na stoisku MS pochodziły od reszty firm. ARCTIC THUNDER i jego skutery śnieżne może i potrafią się podobać, ale nie sposób było tego docenić na podłym telewizorze, na którym był puszczany. Bardzo dobrze prezentował się za to symulatorek AIRFORCE DELTA STORM - efektami, szybkością i

- płynnością przypomina dosyć ACE COMBAT
- 4. Ale jego firmuje Konami. Raczej
- chybionym pomysłem okazał się DARK
- SUMMIT - gra snowboardowa z jakimiś
- misjami i fabułą. MAD DASH to z kolei
- dziwny, ale dynamiczny racerek, w którym
- stajemy do wyścigu pieszego. Gra wygląda
- jak kreskówka. Ale nie tak bardzo jak
- pozostający w zgodzie z obecnie
- panującymi trendami JOHNNY DRAMA..
- Miłośnicy samochodówek z radością
- powitają zaś NASCAR HEAT oraz 4x4 EVO 2,
- a zręcznościowych sportówek - NHL HITZ.

NIGHTCASTER

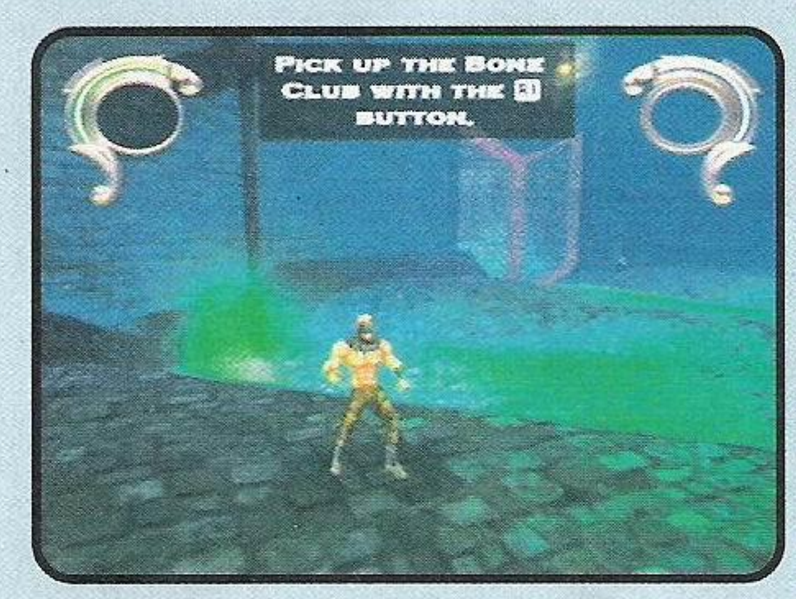
BLOOD WAKE

RECENZJE

Ostatnia wielka gra na PlayStation i PS One w postaci ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE? Kto wie... Raczej nie możemy nazwać superprodukcjami odświeżonych wersji CHRONO TRIGGER i FINAL FANTASY IV, ale na szczęście będzie jeszcze TONY 3, Spidey 2, X-Men 2, Syphon Filter 3 i parę innych...

Warriors of Might & Magic

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** 3DO
- **Ocena:** 4/10



Tak jak seria HEROES OF MIGHT&MAGIC jest ceniona, tak ta jest gnębiona. Oczywiście nie bezpodstawnie.
WOMM to prosta do bólu gierka. Można bez problemu przyrównać ją do sławetnego Diablo, tyle że jest w pełnym trójwymiarze i oglądamy ją z perspektywy trzeciej osoby. Taka Lara w świecie Might and Magic z zasadami żywcem wyjętymi z Diablo. Chodzimy, zabijamy potworki, zbieramy przedmioty, zabijamy potworki, zbieramy złoto, zabijamy potworki, wykonujemy questy i tak w kółko. Nie byłoby to takie złe, gdyby nie fakt, że główna postać jest nieciekawa, a fabuła praktycznie nie gra żadnej roli. Co nie powinno mieć miejsca. Kolejność w dobrym rolpleju jest taka: fajna postać, wciągająca fabuła, ciekawe zwroty akcji, przedmioty, rozwój postaci i walka. Tu tylko jeden warunek jest spełniony - przedmioty. Jest ich od groma i trochę. Reszta leży i kwiczy, o postaci i fabule już mówiłem, zwrotów - brak, a walka na początku jest fajna, potem nudna, a w końcu irytująca. A to dlatego, że uczysz się jak wykorzystywać beznadziejną yntelygęcję potworków. Blokujesz cios przeciwnika i oddajesz, on cię nigdy nie może zranić, a ty ranisz go za każdym razem.
Dodatkowo gra wygląda zwyczajnie słabo. Gdyby nie wysoka rozdzielczość, łatwo dałoby się ją wcisnąć na PlayStation. Może i są ładne tekstury, fajny design poziomów i świetne efekty oświetlenia. Ale animacja postaci już nienajlepsza, a także potrafi ostro zachrupać. Przeciętna do bólu kołatającego po rozłupanej mieczem czaszce. **[Marcellus]**

Crazy Taxi

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Acclaim
- **Ocena:** 8/10

Jedna z najfajniejszych gier na DC właśnie pojawia się na PS2. Crazy Taxi jest grą niezwykłą, rajcującą i zabawną. Czy jednak możemy spodziewać się czegoś nowego?
Nie, nic się nie zmieniło. To jest ta sama, idealnie ta sama gra. Ciekawe dlaczego? Nie wiem i nie chcę w to wnikać.
O CT Pisaliśmy już kilka razy. Dla spokoju duszy przypomnę jednak podstawowe fakty. To arcade w najczystszej postaci. Wspaniały arcade. Wsiadamy w taryfę i ruszamy w miasto. Zabieramy klientów i jak najszybciej odwozimy ich we wskazane przez nich miejsce. Im jazda bardziej szalona (wyprzedzanie o milimetry innych pojazdów, długie skoki z różnych platform i tego typu akcje), tym lepiej - rozochocony klient chętniej sypie pieniędzmi. Naturalnie należy przy tym wszystkim unikać wypadków. Po dowiezieniu klienta na miejsce dostajemy bonusowe sekundy przedłużające szybko uciekający czas i zaczynamy polować na kolejnego chętnego do przejażdżki.
Zasady są proste ale gra daje mnóstwo radości i satysfakcji. Grafika nie została poprawiona w jakiś radykalny sposób. Nadal zdarza jej się zwolnić, choć znacznie rzadziej niż w wersji na DC. Inni użytkownicy drogi czasami pojawiają się niemal znikąd, a ich samochody po prostu dorysowują się w niezbyt dużej odległości przed maską naszej żółciutkiej taryfy. Dźwięk jest taki sam: klienci nadal komentują naszą jazdę, a "złotówa" odgryza im się w złośliwy sposób, gra też szalona muzyczka (Offspring i Bad Religion). Reszta udźwiękowienia też jest przyzwoita. Odgłosy zderzeń, brzmienie silnika i tak dalej. Jesteś posiadaczem PS2 i nie grałeś nigdy w CT? Dla ciebie wybór jest prosty: musisz mieć tę grę. Jeżeli jednak należysz do grona szczęśliwych posiadaczy obu konsol i na swym DeCeku grałeś już w CT to raczej nie masz tu czego szukać. Fajowa. **[Marcellus]**

GAUNTLET: Dark Legacy

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Midway
- **Ocena:** 5/10

Po raz kolejny miałem okazję spotkać się z potworami zaludniającymi świat gry Gauntlet i po raz kolejny było to spotkanie nudne. Pomimo tego, że gra jest wydana na PS2.
Nowości nie jest zbyt dużo w porównaniu do Gauntlet Legends. Oczywiście zmieniona, ulepszona jest grafika. Dodano cztery nowe klasy postaci startowych: do Wojownika, Walkirii i Czarodzieja doszły - Krasnolud, Błazen, Czarodziejka i Rycerz. Łuczniczkę zastąpił Łucznik. Zmiany zaprawdę kolosalne, a przecież i tak gra się tak samo każdą z klas. Więc tak naprawdę jest jak było.
Jak wspominałem największe zmiany zaszły w oprawie graficznej. Dostosowano ją do możliwości PS2, ale nie robi jakiegoś oszałamiającego wrażenia. Po prostu jest bardziej wyraźna, są ładniejsze eksplozje i fajniejsze oświetlenie. Dźwięk nie zmienił się ani na jotę. Potworki ryczą, gra muzyczka, i to by było na tyle. Nie ulega wątpliwości że nadal jest to ten sam Gauntlet co wydany na DC i PS One ponad rok temu. Wyraźnie widać, że ta seria umiera. Oczywiście klimat nadal jest ten sam - nieustanny wygrzew, mnogość przeciwników i prostota. Ale właśnie ta prostota zabija przyjemność grania: chodzimy, zabijamy przeciwników, zbieramy kryształki jak w platformówkach (do odkrywania kolejnych części świata), znajdujemy klucze i otwieramy nimi przejścia do kolejnych części poziomu i tak w kółko, do znudzenia. Mnie osobiście znudziło się granie w GDL po mniej więcej pół godzinie. Jeżeli wydawca - czyli Midway - nie zmieni radykalnie sposobu przedstawiania tej gry, to już niedługo nie znajdzie się żaden chętny do grania. Bo w obecnej postaci nadaje się tylko do zabawy na automatach podczas oczekiwania na pociąg. Nuuudnaaa.
[Marcellus]

Taxi 2

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Ocena:** 5/10

Hej! To nie jest Crazy Taxi 2 tylko Taxi 2. Gra powstała we Francji, a wypuścił ją Ubi Soft na podstawie pewnego filmu wyprodukowanego przez słynnego reżysera - Luc'a Besson'a.
Film opowiada o przygodach szalonego kierowcy taksówki, który uwielbia prędkość, a jego Peugeot 406 po naciśnięciu guzika zamienia się w coś co jest w stanie konkurować z samochodami klasy WRC (takimi jeździ Hołek). Film jest może i fajny, ale gra już nie.
CT i T2 dzielą całe lata świetlne. Pierwsza jest zabawna, druga - nie. Tamta jest bardzo ładna, ta - bardzo brzydka. Tamta jest rajcowna do bólu, a ta jest do bólu nieciekawa. Łączy je tylko tytułowa taksówka. Gra jest podzielona na misje, a w każdej trzeba coś zrobić (czyli gdzieś dojechać) aby odkryć następne zadanie. Mnie, prawdę mówiąc, nie chciało się w nią zbytnio grać. A to za sprawą paskudnego wyglądu. Ciężko jest to opisać, to trzeba by było po prostu zobaczyć. Modele samochodów, autobusów i innych pojazdów są po prostu paskudne. Na to się nie da patrzeć. To samo z krajobrazem - płaski, nieciekawy, z błędami w perspektywie.
Obrzydliwość. Szybkość jest wprawdzie bardziej niż przyzwoita, ale co z tego? Muzyka jest po prostu chora i ogłupiająca. Nie da się jej słuchać, dźwięk silnika jest irytujący, zderzenia zaś są płaskie i głuche. Sterowanie: niedokładne i wkurzające. Model jazdy: idiotyczny. Cała zaś gra strasznie nudna, m.in. dlatego, że ruch na drogach oraz ulicach miast i miasteczek jest praktycznie żaden, a jazda szybko robi się strasznie monotonna i bezsensowna. Jakby tego było mało, gra jest w całości po francusku. Denerwująca. **[Marcellus]**

BLUES CLUES - Blue's Big Musical

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Nickelodeon
- **Ocena:** 3/10

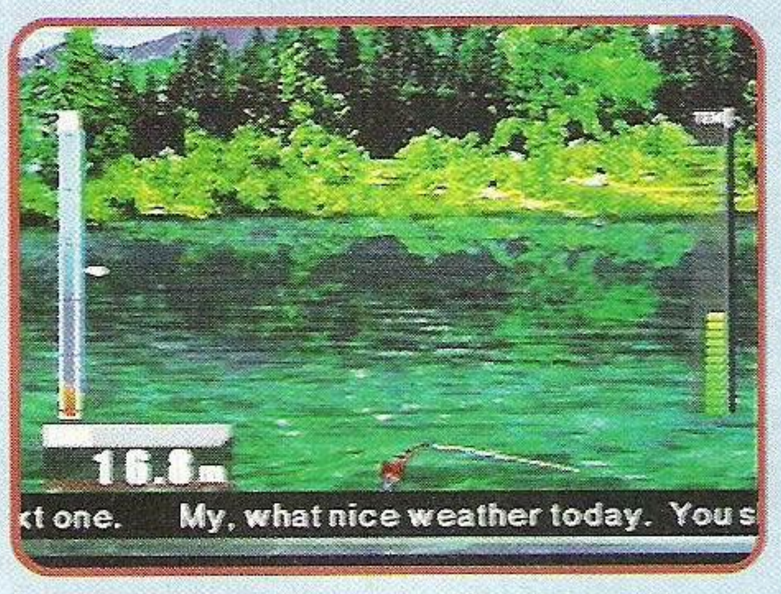
Myliłby się ten, kto sądziłby, że gry dla dzieci to prosta sprawa. Co prawda większość edukacyjnych gierek dla dzieci wypada całkiem, całkiem, to czasem – niestety – trzeba sobie uczciwie dać spokój.

BLUE'S BIG MUSICAL to gra dla dzieciaków właśnie, która nie wypada najlepiej. Bohaterami scenariusza są mieszkańcy pewnego domu – właściciel, piesek i inni – którzy przygotowują wielki musical. Ponieważ jednak nic nie jest przyotowane, trzeba poszukać niezbędnych elementów (na przykład biletów dla znajomych) oraz dokształcić się muzycznie. Zabawa polegać więc będzie na łażeniu po domu i uczestnictwie w mini-grach.

Grafika wygląda słabo. Dwuwymiarowość pozwala zabawić się ostro z wyglądem – niestety w BLUE'S BIG MUSICAL nie zostało to wykorzystane. Postacie są brzydkie i sztuczne. Tak oto mamy już przeszkodę, która odrzuci większość dzieciaków – gra jest brzydka. Po wtóre – jest po angielsku. Póki zatem chodzimy po domu, wałęsając się bez celu – wszystko jest ok. Co jednak z zadaniami? I rozumieniem mini-gier? Pomoc rodziców niezbędna. Tylko po co pomagać? Mini-gierki są obrzydliwe. Dla przykładu – wyścig. W konkurencji bierze udział piesek (czyli my) i dwie lalki. Jedna idzie przodem i gra na bębenku. Jak przestaje, odwraca się i nie można się wtedy ruszać. Chodzi o to, by ją dogonić. Co w tym złego? Lalka to prostokąt (korpus), cztery paski (kończyny) i kółko (głowa). Brawo. Szkoda czasu i pieniędzy. Z daleka od tego... A myślałem, że skoro maczał w tym paluchy kanał Nickelodeon, to będzie coś sensownego. **[Grabarz]**

Fisherman's Bait 3

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Konami
- **Ocena:** 4/10



Jakość wyrobu nagle spadła. Pierwsza część dawała nadzieję. Druga – wykorzystała falę zainteresowania. Trzecia udowadnia, że – mówiąc słowami Kwinty z Vabanku – koderom już się nie chce.

FISHERMAN'S BAIT 3, to kolejna część słynnej serii o wędkarstwie. Swego czasu mieliśmy w Europie wysyp „wędkarzy", teraz marnie się nam ostało zabawiać. Mamy FB3, które jakoś dziwnie stacza się z poziomu. Trzy tryby gry: swobodne łowienie, turniej, zawody międzynarodowe. Pierwszy tryb dla manioli: siedzisz, rzucasz, łowisz, albo nie. Zwykle jednak łowisz, bo nie zapominajmy, że FISHERMAN'S BAIT 3, to gra zręcznościowa, a nie symulator. W trybie turniejowym wybieramy dyscyplinę i zaczynamy. W trybie zawodów – odwiedzamy kolejne jeziora i stanowiska, mając różne zadania. Cała filozofia. Zniknęły gdzieś opcje wyboru przynęt, za to rozwinęła się opcja typu Pokemon: w „akwarium", gdzie zawsze w FB można było oglądać złowione przez siebie ryby (i tylko te!), teraz jest osiemdziesiąt pustych miejsc, które należy powypełniać trofeami. Oto nowa jakość: Ryby – zbierz je wszystkie. Fu! Dziwną zmianą jest też taka, że podczas turnieju ekran dzieli się pionową kreską i widzisz swojego przeciwnika na drugiej połowie ekranu. Z relaksującej rozrywki, łowienie zmienia się w wyścig i frustrację tym, co dzieje się na łowisku obok. Ale może lubicie? Pod względem graficznym i dźwiękowym gra leży na łopatkach. Stąd też omijajcie ją bez wyrzutów sumienia. **[Grabarz]**

RUGRATS Totally Angelica

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** THQ
- **Ocena:** 5/10

Podczas, gdy cała Japonia ciężko pracuje nad tym, żeby kreskówki były możliwie realistyczne, USA wędruje po najniższej linii oporu, produkując "Krowę i Kurczaka", "Dextera", czy "Pełzaki", przy których mangowy i anime'owy styl superdeformed, to leszczyki.

Założę się, że ta deformacja właśnie, uderza do głowy koderom RUGRATS: TOTALLY ANGELICA. Może sądzą, że będzie łatwiej zamiast kółka narysować kartofla, a zamiast rąk – dwa krzywe pręty. Może i łatwiej. Analogicznie – może łatwiej uważać, że "Pełzaki" oglądają tylko dzieci i stworzyć grę, która nie dość, że brzydka, to jeszcze beznadziejna pod względem scenariusza.

Oto nasza "ulubiona" Angelica zostaje zmuszona przez splot niesprzyjających okoliczności do wzięcia udziału w pokazie mody. W tym celu musi zebrać sobie odpowiednio pokaźną garderobę. Jednakże by tego dokonać, musi z kolei zostać zwycięzczynią kilkunastu minigierek zawartych w grze. Spryciuchy, nie? Zamiast głowić się nad fabułą, kombinowaniem z pomysłami, itp – naprodukowali minigierek. I to nieźle kijowych. Na przykład trzeba odbijać piłkę po labiryncie za pomocą sprężynowych kołeczków, trzeba też łapać ciasteczka w koszyczek, albo... nie, nie. Wystarczy. Dodam jeszcze na koniec, że wszystko wygląda obrzydliwie, zatem nie sprawdza się absolutnie jako gra dla dzieci. **[Grabarz]**

SABRINA THE TEENAGE WITCH - A Twitch In Time

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Viacom
- **Ocena:** 4/10

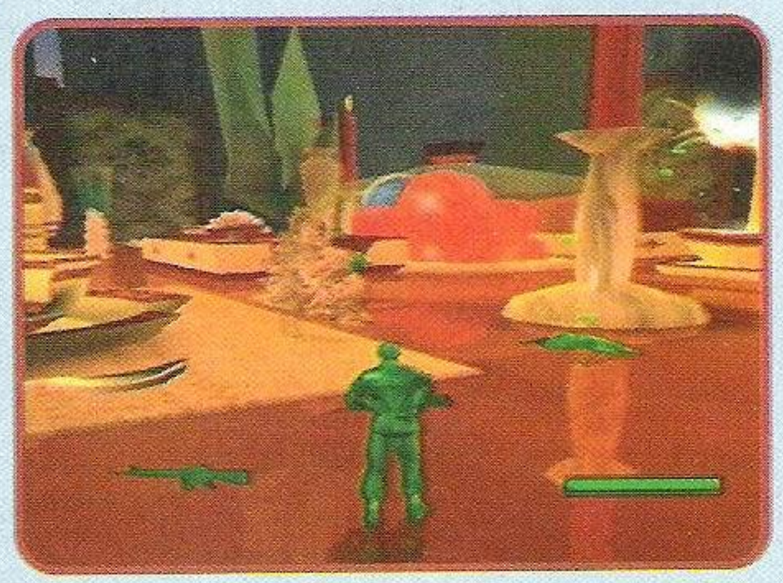
Czasami odnoszę wrażenie, że koderzy robią niektóre gry dla wprawki, żeby sobie tylko coś sprawdzić. A potem szkoda im kwadransa pracy, dodają do tej robótki tytuł i puszczają jako grę. Vide SABRINA...

SABRINA THE TEENAGE WITCH: A TWITCH IN TIME! jest grą zręcznościową opartą na popularnym serialu o małej wiedźmie, która kręci noskiem i czaruje. Tym razem nabroił kotek Sabriny (która, jak przystało na wiedźmę ma kotka). Rozwalił on magiczny zegar i uwolnił Pana Chaosa. Żeby go spowrotem spętać, trzeba odnaleźć dwanaście części zegara i wsadzić je na miejsce. Tak oto zostajemy zmobilizowani do przemieżania kolejnych poziomów, zbierania kryształków, walki z przeciwnikami i kolekcjonowaniu czarów. Bo Sabrina potrafi też czarować. Może na przykład czarem przytwierdzić komuś fajerwerk do pleców i ten wystartuje jak z procy. Może też zwalić nań kilka ton. Śmieszna sprawa.

Co zaś nie jest już śmieszne? Na przykład grafika – oszczędna jak tylko możliwe. Idziesz przez korytko, tekstury się rozmazują, kolory mętne. Żadnej przyjemności. Najtwardsi przeboleliby tę niedogodność. Nie przeboleją jednak innej – pracy kamery. Niemal cały czas trzeba ją żmudnie ustawiać ręcznie, bo nie ma najmniejszej szansy na to, że sama ustawi się dobrze. Przez to najzwyklejsze skoki przez przeszkody (zwłaszcza dziury) stają się wyzwaniem na całe minuty – za każdym bowiem razem trzeba sobie ustawić pole widzenia. Poza patentem z czarowaniem SABRINA leży. So sory, siniorina. So sory. **[Grabarz]**

Army Men: Sarge's Heroes 2

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** 3DO
- **Ocena:** 4/10



Na wstępie spróbuję obalić pewien mit, który pozwoli nam zaoszczędzić trochę czasu na recenzjach następnych gier z serii Army Men. Generał Plastro pewnie nigdy tak naprawdę nie zginie. Albo chociaż będzie miał równie popapranego następcę.

OK, mogę już wymieniać bugi? No to jedziemy. System namierzania celów zawodzi. Czasami przeciwnicy trafiają nas, a my - strzelając w nich trafiamy w jakąś niewidzialną przeszkodę otaczająca jakiś obiekt na drodze. W rezultacie pociski, które teoretycznie powinny trafiać kogoś w kogo celujemy, zatrzymują się w połowie drogi na czymś co otacza drzewo stojące pół metra dalej.

W zasadzie strona graficzna gry wypada najlepiej ze wszystkich dotychczasowych wersji. Ale to, samo w sobie, nie oznacza jeszcze, że AM:SH2 wygląda dobrze. Należałoby raczej powiedzieć, że gra jest po prostu mniej brzydka niż inne. W sumie liczy kilkanaście napakowanych dokładnie tym samym co w poprzednich wersjach misji. Kilku kumpli, różne bronie, liczni wrogowie i bossowie. Jednak gra, która kiedyś ciekawiła, z braku innych atutów, swoją oryginalnością - teraz straciła nawet ten jeden punkt. Błeeee. Ależ byłbym zapomniał! Jest też tryb multiplayer! **[Banan]**

KISS Pinball

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Take 2
- **Ocena:** 4/10

Kiedy jest wam naprawdę bardzo smutno, spróbujcie uśmiechać się na siłę. Okazuje się, że nie tylko dobry humor wywołuje uśmiech na twarzy, ale także uśmiech na twarzy wywołuje dobry humor. Korzystajcie z tego. Ja tak korzystam, że się mało ze śmiechu nie zapłaczę. Właśnie odszedłem... hmmm... odrzuciło mnie od gry KISS PINBALL i siadam do recenzji. Płakać niezdrowo, bo jak zachlapię klawiaturę, to nie napiszę tego, co mam wg łowie, a wy - nie daj Boże - kupicie tę grę.
Co więc mamy? Mamy bilard, zwany też flipperem. Lata kulka, a my pilnujemy, żeby nie wpadła do dziury na dole stołu - wiadomo. Co w tym akurat filpperku? Otóż mamy dwa stoły i kilka poziomów trudności do każdego, a dodatkowo opcję turnieju. Do każdego stołu przypisana jest jakaś historia - np. pojedynku z siłami ciemności - chociaż na pierwszy rzut oka trudno to z wyglądu stołu poznać. Żeby zakończyć fragment informacji dobrych i neutralnych, powiem, że gra ma fajową muzykę - wiadomego zespołu, który w świecie gier komputerowych wsławił się dwiema rzeczami. Raz - od pytona jest gier z KISS w tytule i nawiązujących do tej grupy. Dwa - niemal wszystkie są słabe. Skąd to się bierze? Ludzie myślą, że tak charakterystyczne postacie jak kolesie z KISS łatwo jest wrzucić do gierki. Nic bardziej błędnego. Co jest złe w KP? Cała reszta elementów, o których nie wspomniałem wyżej. Grywalność - stół wielki. Może inaczej - obszerny, bo elementów na nim mało. Jenakże zajmuje trzy ekrany, a jeśli dodać jeszcze, że bila posuwa jak głupia, macie obraz totalnego chaosu, jaki tam panuje. Obraz szaleje, bili nie widać, gdzieś skacze, tu wyskakuje, punktów nie ma... Po wtóre stoły nie tylko są do kitu - one są źle wyważone! W każdej grze zobaczycie po kilkanaście razy napis: "ball saved". Czy tak trudno przekonfigurować układ stołu, żeby bila rzadziej wpadała dokładnie między łapki? Choć może nie - fizyka jest po prostu KISSowa. Elementy stołu z opóźnieniem reagują na obecność bili, ta znów odbija się jak chce. Przecież to bez sensu: nie dość, że ledwo w nią trafiam, to raz odbije się mocno, a raz słabo. To jakiś koszmar. Absolutnie tej gry nie dotykajcie, nawet jeśli będą was krajali na kawałki. 5 minut to dla niej za dużo. Ż e n a - d a ! ! ! No i - kurczaki - w opcjach nie można nawet ustawić widoku, ani pochylenia stołu. Przerosło to panów z Tarantuli. Lenie. Fu - powiadam. Żeby się to więcej nie powtórzyło! **[Grabarz]**

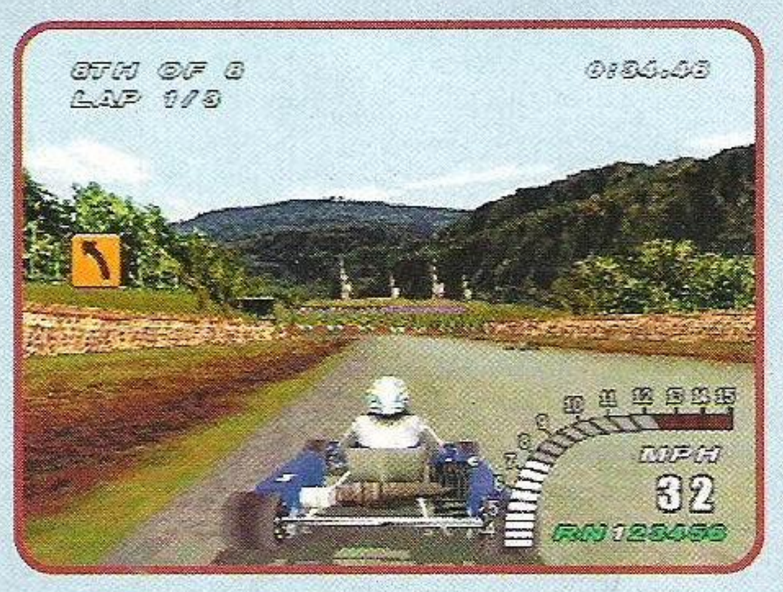
ARMY MEN Green Rogue

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** 3DO
- **Ocena:** 3/10

Miło patrzeć na filmy typu Braveheart, gdzie obcinane mieczami kończyny fruwają na prawo i lewo. Naprawdę miecze średniowieczne były tak tępe, że służyły raczej jako broń obuchowa, niż tnąca. Gość odcinający drugiemu nogę mieczem, musiałby mieć siłę buldożera. Aż miło patrzeć na gry typu ARMY MEN. Syf od początku do końca (z jednym - o ile dobrze pamiętam - wyjątkiem). Grafika koszmarna, sterowanie do bańki, żadnej możliwości radochy, nawet jeśli nażreć się wcześniej cukierków. Kiszka. Seria cała opowiada o losach zielonych żołnierzyków. Walczą one przeciwko żółtym i są z plastiku. To właśnie usprawiedliwia koderów, kiedy - trzaskając ARMY MEN co miesiąc - puszczają grafikę, która skacze jak koślawy zając. Tym razem jednak przeszli samych siebie. Rżnąc z samych siebie (czyli nie wprowadzając żadnych nowych pomysłów), doprowadzili do zredukowania gry do absolutnego minimum. To tak, jakby Bill Gates wypuścił Windows 2002, które miałyby funkcje i wygląd DOSa. Dlaczego? Zacznijmy może od tego, że niniejsza część AM jest zwykłą strzelanką. Oto historia: tajemniczy Mr X stworzył z sierżanta i kilku jego bohaterów (zlał ich plastiki) superżołnierza o kryptonimie Omega. To właśnie ty. Ale co z ciebie za superżołnierz? W porównaniu do poprzednich części (gdzie grałeś zwykłymi żołnierzami), masz znacznie mniej możliwości ruchu: brak chodzenia bokiem (czyli strafe'owania), nie można się przetaczać, czołgać - a przeciwnicy mogą. Oto najzwyklejszy w świecie shooter - chodzisz i strzelasz. Zbierasz power-upy, które dopakowują ci broń i strzela ona coraz silniej i dalej (np. karabin - pojedynczymi kulkami, podwójnymi, a na koniec potrójnymi).
Jednakże, jeśli robi się shooterek, trzeba pamiętać o dwóch ważnych rzeczach: płynności i celowaniu. Nie można grać, jeśli obraz ci skacze. Jak wtedy sie ustawiać, jak lawirować między pociskami, jak się w ogóle bawić? Tak samo z celowaniem. A jeszcze ten głupi ludzik obraca się o kilkanaście stopni naraz, nie płynnie... Raz celuję z lewej strony przeciwnika, przesunę się i celuję już z prawej. "O człowieku, który się kulom nie kłaniał". Pewnie, że się nie kłaniał, skoro leciały obok.
Pod żadnym pozorem nie łykajcie tej gry. Jest potworna, nie do grania i skończycie ją w dwie godziny. Żadnej satysfakcji, żadnej radochy, żadnego usprawiedliwienia dla koderów. Porażka amerykańskiej myśli elektronicznej. Wstyd dla całego narodu. Acha i jeszcze jedno: jazz w podkładzie muzycznym?! Zwariowali?!! **[Grabarz]**

Kart Challenge

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Midas Interactive
- **Ocena:** 3/10

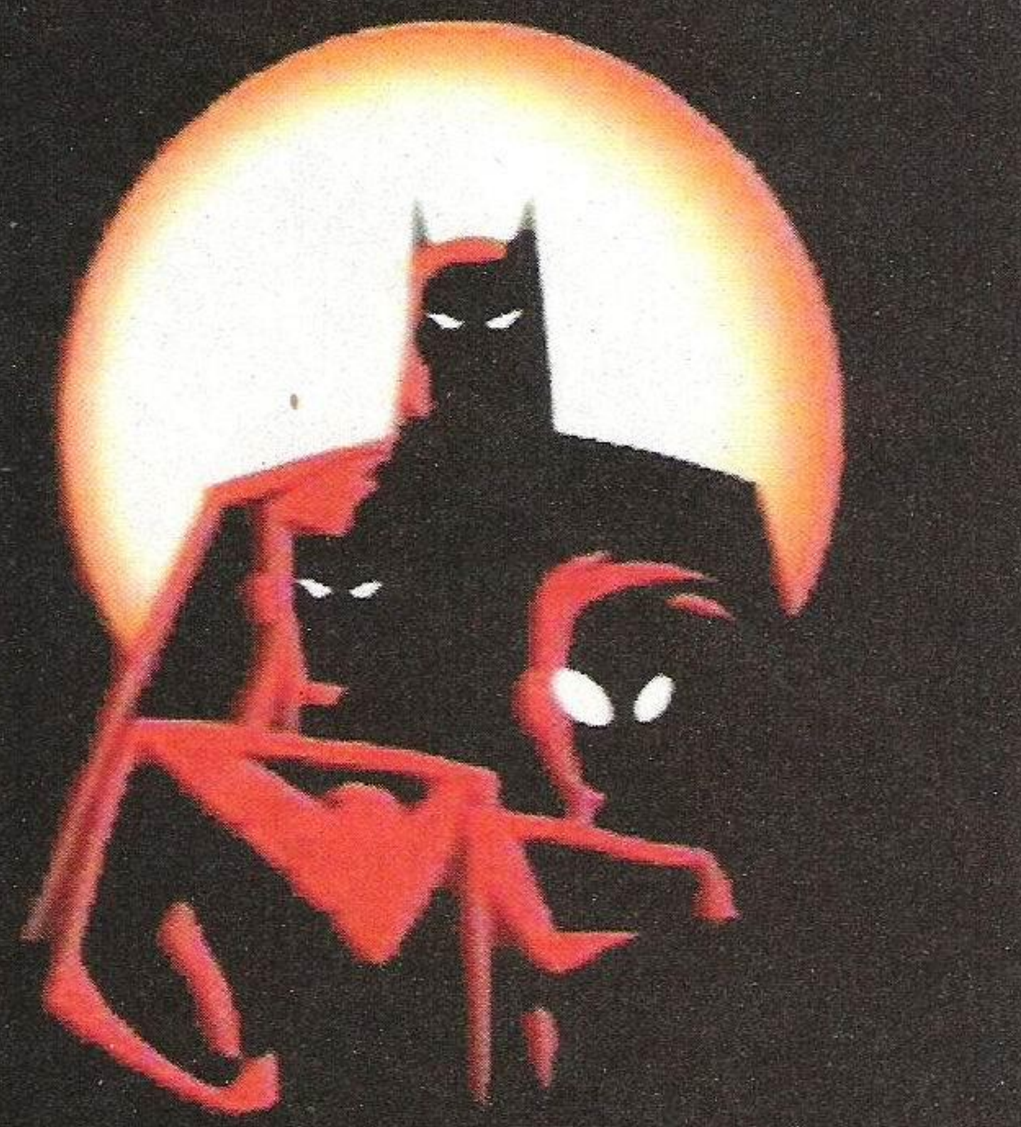


No, no, kto by się spodziewał, że tak "wspaniały" silnik jaki firma Midas Interactive zaprezentowała w Castrol Honda VTR tak szybko znajdzie sobie miejsce w kolejnej grze wyścigowej? No, kto?
Jak tylko odpaliłem w swym zmęczonym już nieco "szaraczku" KC od razu wiedziałem, że coś jest nie tak. Pogrzebałem chwilę w swej pamięci i... eureka! To jest Honda VTR na czterech kółkach! Tak, niech tytuł was nie zmyli - to nie jest kolejny radosny wyścig postaci z różnych kreskówek w śmiesznych samochodzikach. To są najprawdziwsze wyścigi gokartów, chcące być symulacją. Wprawdzie "chcieć to móc" ale nie tym razem. Pierwszy szok przeżyłem w miejscu zwanym (na wyrost) Głównym Menu. Po prostu zalew możliwości. Możemy pojeździć w pojedynczym wyścigu i.. pogrzebać w opcjach! (no wiecie, konfiguracja pada i tym podobne). Perspektywy doprawdy szerokie, musiałem aż chwilę odsapnąć po tych wrażeniach. Napieram dalej: trzy poziomy trudności - norma. Trasy te same co w Castrol Honda VTR - norma. Olbrzymie możliwości w generowaniu wyścigu (trzy lub pięć okrążeń) - norma. Jeden gokart - norma. Co ja gadam? Jaka "norma"? To już przekracza wszelkie granice i pewne słowa zaraz popłyną szeroką strugą... Popłynęły i od razu mi lepiej. Jedziemy dalej. Grafika - Castrol. Dźwięk - Honda, Grywalność - VTR. Już mi niedobrze od powtarzania w kółko tego samego (znów "słowa"). Może coś innego niż w Honda? Tiaa. Nihil novi jak mawiali nasi przodkowie. Jest nawet gorzej niż było.
Ale cóż to? Zaglądam do N+30, a tam - jak byk stoi ocena: 1. Słownie: jeden. Sprawdzam swoje archiwum i okazuje się, że to nieprawda! Najprawdziwsza nieprawda. Ja dałem jej trzy. Chochlik drukarski namieszał. Ja mu dam! ("A ty w ryj dostaniesz. Łup! I dostałeś").
Ale wracajmy do KC. Nie bardzo jest wprawdzie do czego ale cóż, służba nie drużba. Wydaje mi się że ta gra (- co? gra?, to coś nie zasługuje na to pochlebne określenie. - Cicho sumienie, cicho!) powinna być ukrytą, dodatkową opcją w poprzedniej produkcji. Choć i do tego nie za bardzo się nadaje. Za to sama płytka doskonale nadaje się do tego żeby ją jakiś fafarafa powiesił sobie na lusterku swego malucha jako antyradar (fajowy kufa, nie kufa, taki czarny, kufa). Nie mam zielonego pojęcia jak można być tak bezczelnym i wypuścić KC jako samodzielną produkcję. A firma Midas wbrew swej nazwie zamiast w złoto wszystko czego się dotknie zmienia w... wiecie w co! **[Marcellus]**

California Water Sports

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Midas Interactive
- **Ocena:** 5/10

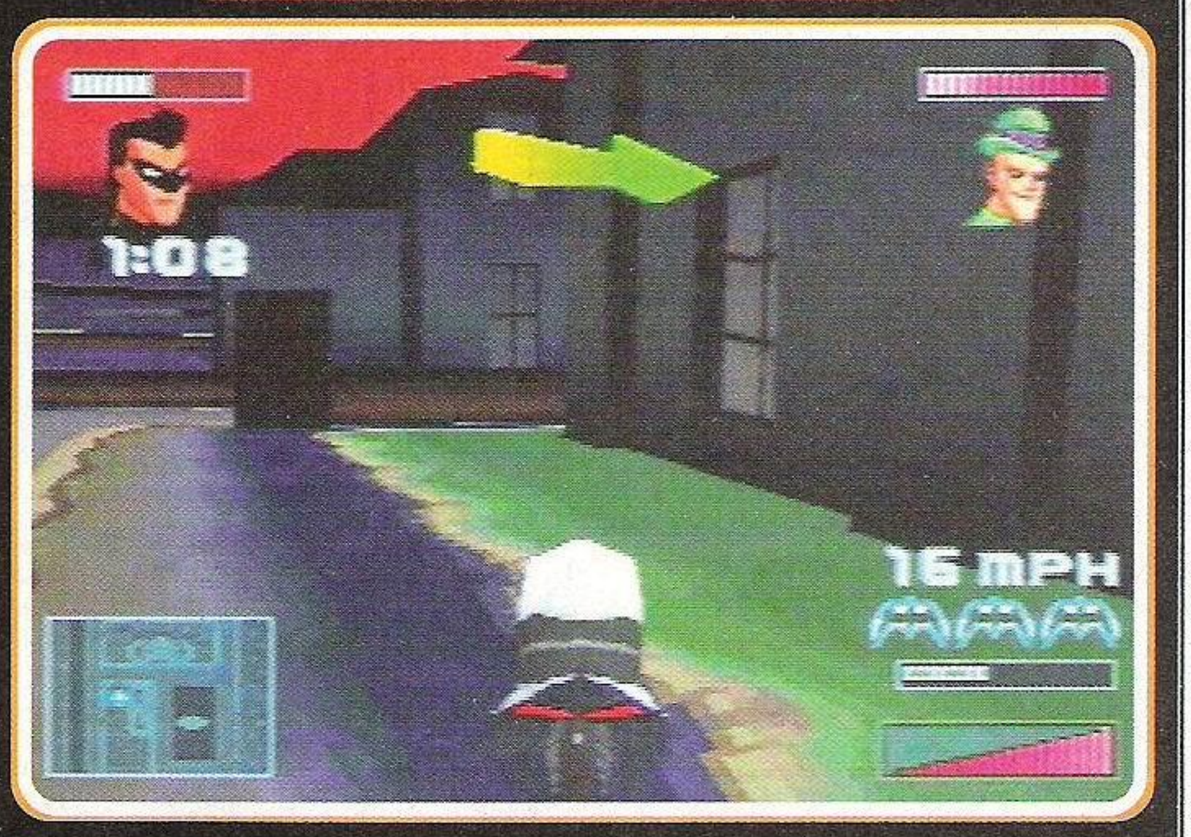
Ech, Kalifornia... Ciepło, słoneczko przygrzewa, mnóstwo plaż, panienki, trzęsienia ziemi... Wróć! Panienki przyglądające się wyczynom facetów na deskach surfingowych, windsurfingowych czy skuterach wodnych. A nawet uczestniczące w tych zabawach na cieplutkich falach Pacyfiku...
Tam chciałbym mieszkać, ewentualnie na Florydzie. Bo u nas "tylko zimno i pada i zimno i pada" jak to słusznie zauważył Kazik. Ale dość marzeń czas zająć się tym, co ma do zaoferowania kolejna produkcja spod szyldu firmy Midas. Już na samą myśl o recenzowaniu kolejnej gry tej firmy mam drgawki, piana występuje mi na usta i uspokaja mnie dopiero widok... (cenzura). Nie inaczej było i tym razem. Rzecz - jak sam tytuł wskazuje - traktuje o sportach wodnych. A dokładnie o czterech z nich: Surfing, Windsurfing, Jet Watercraft (skutery) i Bodyboard Riding - (deska jest mniejsza niż surfingowa i kanciasta, a pływa się leżąc na brzuchu i majtając kończynami). Fajna sprawa.
Jest pewien wybór, ale tak naprawdę w miarę fajnie (przynajmniej dla mnie) jest tylko pływanie na skuterach. W żadnej z pozostałych dyscyplin nie da się skakać tak wysoko na falach (i tak łatwo). Decha z żaglem jest nudna, trzeba łapać wiatr a skakanie nie jest wcale łatwe. Z kolei pływanie na zwykłej desce i na brzuchu jest uzależnione od odpowiedniego złapania prędkości na fali.
Dość o dechach i innych pływających badziewiach. Przejdźmy na plaże. Jest ich kilka ale różnią się głównie kolorem wody - niebieską lub zielonkawą oraz otoczeniem, którego na dobrą sprawę nie widać.
To jest morze? To mają być fale? Pianę i rozbryzgi wody imituje banda wielkich, bielutkich, migoczących pikseli. Postacie są już lepsze, nawet znośne, choć trochę kanciaste. Deski i skuterki też wyglądają nienajgorzej. Niebo, jak to niebo, błękitne i z chmurkami. Latają też mewy i pływają sobie delfiny (szkoda, że nie rekiny, byłoby ciekawiej). W sumie jest znośnie, ale nie pięknie. Morze szumi, mewy wrzeszczą, w tle przygrywa jakaś marna muzyczka, czasami słychać trochę publiki. Zawodnicy też nierzadko coś krzykną.
Samo pływanie w sumie nie jest specjalnie trudne, ale już wykręcenie jakiegoś solidnego triku jest pewnym problemem. Nie wiem czy to problem z fizyką, obliczaniem kolizji z falami czy nie do końca dopieszczonego sterowania. W każdym bądź razie granie w CW nie daje jakiejś super satysfakcji. Monotonna (jak szum morza - usypia). **[Marcellus]**



GOTHAM CITY RACER

Mroczny Rycerz i jego przyjaciele znów wyruszają na ulice Gotham City. Będą bronić niewinnych przed najbardziej zwyrodniałymi, zdegenerowanymi istotami, do których określenie "ludzkie" zupełnie nie pasuje. Batman powraca!

Na niebie zalśnił znak Batmana. Bohaterski Bruce Wayne ponownie przywdziewa swój kostium i zasiada za kierownicą Batmobila. A to dlatego, że z domu wariatów Arkham Asylum uciekła prawie cała menażeria, którą przez tak długi czas i z ogromnym wysiłkiem umieszczał tam Mroczny Rycerz. Rozlazło się to tałatajstwo po mieście, a na mieszkańców padł blady strach.
Tu na scenę wkraczamy my. Co na nasz czeka? Wydawałoby się, że same przyjemności. Wsiadamy w Batmobil i wyruszamy na ulice miasta.
Mamy do dyspozycji dwa tryby dla samotnika. W pierwszym z nich (Adventure) ma on do przejścia kolejne misje poprzedzielane przerywnikami animowanymi. W drugim zaś chodzi o same pościgi (to rodzaj treningu). Są jeszcze zabawy w trybie wieloosobowym, dominują oczywiście pościgi.
Adventure jest trochę podobna do tej znanej z obu części DRIVER'A. Filmiki wprowadzają nas w fabułę, a wykonanie zadania popycha ją do przodu. To naprawdę dobry pomysł, wprowadzić przygody Batmana w grę zbliżoną do niesamowitego "Kierowcy". Gnamy po Gotham City i wykonujemy misje znane już ze wspomnianej gry. Dojazd na miejsce w określonym czasie, śledzenie i tym podobne. No i na dokładkę mamy jeszcze elementy VIGILANTE 8 - możemy sobie postrzelać do uciekających przestępców. Ale (spodziewaliście się jakiegoś "ale"?) ta gra jest bardzo daleka od doskonałości i to pod każdym względem. Widać, że producent nie poświęcił ani czasu ani pieniędzy na uczynienie tej gry naprawdę porządną. A jak pieniędzy brak to i programiści nie wkładają w pracę wielkiego wysiłku. To spowodowało, że GCR niezgrabnie kołysze się na krawędzi pomiędzy grą średnią, a fatalną. I na dokładkę niebezpiecznie przechyla się w tę drugą stronę.
A to za sprawą...
...ciężkiego porażenia wzroku i słuchu. Akcja gry toczy się nocą. Co jest (oczywiście) spowodowanie nocnym trybem życia naszego nietoperza. Na ulicach panują niemal egipskie ciemności, co dało grafikom możliwość użycia niesamowitej wręcz palety barw do przedstawienia tego świata. Mamy czerń, ciemną szarość, jasną szarość i kilka kolorów pośrednich. Niewątpliwie ma to swój niepowtarzalny urok, ale tylko w komiksach, tudzież filmach, z Mrocznym Rycerzem. Za to w grze trochę za szybko się nudzi.
Autorzy oprawy graficznej zaprojektowali najbardziej ubogie w szczegóły otoczenie, na jakie mogli sobie pozwolić. Żadnych detali, budynki to szare klocki, a droga to czarna wstęga. Do tego dochodzi jeszcze pikseloza, słabe kolizje i przenikanie się obiektów, fuj. Z dźwiękiem jest troszkę lepiej. Patetyczne kawałki znane z serialu przygrywają w menusach, jak i podczas gry. Pasują do walki ze złem. Reszta



udźwiękowienia jest na niższym poziomie, a efekty nagrywane chyba w piwnicy brzmią głucho i nieprzyjemnie. Tylko do ścieżki dźwiękowej w przerywnikach nie można mieć zastrzeżeń. Wyjęta jest z serialu i słychać, że nagrywali ją fachowcy. Grałoby się nawet nieźle, gdyby nie kilka przeszkód, które zmyślnie umieścili na drodze Batmobilu programiści. Pierwszą jest sterowanie, a raczej jego brak. Myślę, że biedny Batman nie złapałby żadnego złodziejaszka, nawet uciekającego na hulajnodze. Jego furą po prostu nie da się sterować, że o motocyklach litościwie nie wspomnę. Trochę lepiej jest po przełączeniu kamery na widok z wnętrza samochodu, ale wózek nadal zachowuje się dziwacznie i ciężko nad nin zapanować. Fizyka, która rządzi w Gotham City też nie pomaga - samochód dziwacznie podskakuje na niewielkich nawet nierównościach, a po zderzeniu z jakąkolwiek przeszkodą zachowuje się jak kulka w pinballu. Następną przeszkodą jest monotonia krajobrazu. Naprawdę szybko się nudzi, a same ulice niczym się od siebie nie różnią i są nieciekawie rozplanowane. Czułem się, jakbym jeździł w kółko (a może tak było? Sam nie wiem). W orientacji nie pomaga beznadziejna i potwornie niewyraźna minimapka (nie da się obejrzeć całej mapy i tym samym zaplanować sobie trasy). Fajnie by było gdyby... (tu wstawić brakujące zalety) ale nie jest. Chyba Joker coś tu namieszał.

Marcellus

PlayStation 5

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
MIÓD 5

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Zasada podstawowa: kiedy kogoś do czegoś przekonujesz, a on ma dobry nastrój, raczej się uśmiechaj i dbaj o to, żeby dobrze wyglądać. A kiedy jego nastrój jest kiepski - zwróć uwagę na rzeczowe argumenty.

SANVEIN

Pisanie o tym nad recenzją SANVEINa, z mojego punktu widzenia wcale nie jest bez sensu. Otóż pojawiwszy się ostatnio w redakcji zastałem następującą sytuację. Gulash odpalił wyżej wymienioną gierkę i mówi tak: "Spójrz jaka gra. Jak na tanią wspaniale wygląda. Kosztuje ponad połowę mniej od zwykłej gry, a jest dobra". Pod takim naporem argumentów od razu nastawiłem się dobrze. W domu odpalam raz jeszcze...

Z początku sądziłem, że to zwykły shooter: latają pojazdy kosmiczne, walą do siebie... Coś a la R-TYPE. Brnę przez menu i faktycznie: do wyboru kilka stateczków, a każdy z nich ma inny typ działka pokładowego. Jedne wywalają słup energii wypalający wszystkie kurzajki w zasięgu, inne znów sieją pociskami niczym prysznicem, więc specjalnie nie musisz nameczyć się z celowaniem. Wybierając stateczek, podejmujesz jeszcze decyzję co do typu drugiego uzbrojenia. Teraz pora na wybór poziomu i zaczynamy.

Najpierw na odpowiednim poziomie wybieramy arenę. Cały poziom podzielony jest na areny w kształcie heksów i przypomina plaster miodu. Chodzi o to, żeby pokonać wszystkich bossów danego poziomu. Brnąć można jednak tylko co jedno pole, a na większości czekają was pojedynki ze zwykłymi statkami. Tak więc, zanim doskoczycz po heksach do bossa, czeka cię kilka walk pomniejszych. Wybierasz sobie heks i zatwierdzasz. Toczy się walka, potem wracasz do heksowej mapy i wybierasz sobie następny na drodze do sukcesu.

Dobra. Wyjaśniłem wam na czym polega pierwsza część gry. Teraz walka. Muszę przyznać, że już w momencie gry myślałem o tym, jak opiszę wszystko co się tam dzieje, bo jest ciężko. Uwaga zatem. Arena ma kształt sześciokąta i jej powierzchnia jest dosyć śliska. Od krawędzi się odbijamy, więc wypaść się nie da. Nasz stateczek widzimy z góry, a oprócz niego po arenie suną nasi przeciwnicy. No i latamy, żeby nawalać i zniszczyć wszystko. W pewnym momencie okazuje się jednak, że w jedną stronę łatwiej jest lecieć niż w inną. Rodzi się pytanie dlaczego? Otóż po przyjrzeniu się stwierdziłem, iż płaszczyzna areny jest ruchoma i nachyla się od czasu do czasu w różne kierunki. Tak więc w pojedynkach raz łatwiej lecieć nam tam, a raz łatwiej lecieć ówdzie (zależy gdzie mamy z górki). Problem zaczyna się jednak, gdy trafimy na bossów. Okazuje się, że większość z nich używa min, które zaczynają się staczać w stronę nachylenia. Kiedy więc na arenie lawirujesz między minami, a nagle wszystko pochyli się w twoją stronę, cały ładunek leci w twoim kierunku i zaczyna się bieg z przeszkodami. Grafika nie wygląda źle. Intro, areny, menu - wszystko zrobione z pomysłem i bardzo efektownie. Przez cały czas ma się wrażenie prowadzenia wirtualnego pojedynku. Zdolniachy koderzy. Ponieważ stateczki nie są zbyt wielkie, udało się ukryć ich detale, a z daleka wyglądają całkiem nieźle. Nieźle wyglądają też przeciwnicy, a zwłaszcza bossowie, którzy są relatywnie wielcy. Weźmy sobie dla przykładu wielkiego, mozolnego, mechanicznego żuka, który z odwłoka sadzi niespodziankami. Fajne.

Dźwięku trudno się czepić. Nie bulwersuje, ani nie zachwyca - jest na odpowiednim poziomie. Ciężko za to przyzwyczaić się do sterowania: areny są malutkie, strzelanie głównie na bliskie odległości (zasięg działek nie za duży), podłoga się chwieje. I jak? Nie chce się wierzyć, że ta gra jest tańsza. Zrobiona jest z pomysłem, na poziomie, a do tego wszystkiego naprawdę wciąga. Spokojnie lawiruje wokół strzelankowych superprodukcji, a bezdyskusyjnie jest jednym z lepszych pomysłów ostatniego czasu w tej dziedzinie. Ciekawe, nowatorskie zasady, połączenie strategii ze zręcznościówką. Sądzę, że warto ją mieć w kolekcji, ze względu na oryginalność, która z niską ceną czyni tę grę wartą zakupu. Naprawdę mnie zadziwiła.

Grabarz

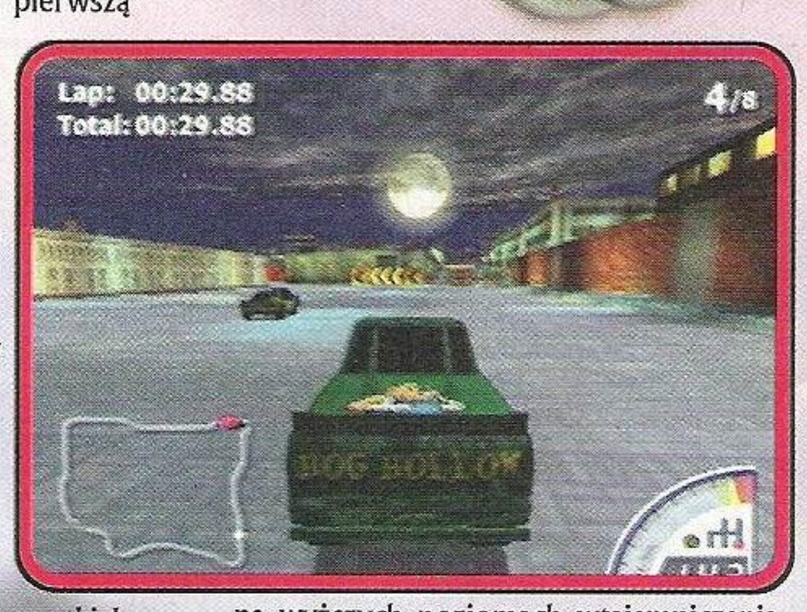
PlayStation 6

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wydawca: Midas
Producent: Midas
Liczba Graczy: 1
Termin: Kwiecień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Niesamowite! EA zaczęło dopracowywać swoje gry! RR jest pozycją, która swój początek bierze w fajnym NASCAR RUMBLE. Programiści pomyśleli, popracowali i zrobili grę, która jest naprawdę doskonała!

Mam nadzieję, że nie tylko tę jedną grę przemodelują. FIFA i NBA też się o to proszą, i choć należą do EA Sports, to może i one dostaną nareszcie porządnego kopa. Marzenia? Pewnie tak. Wracajmy jednak do RUMBLE RACING. Gra jest naprawdę super, można się w niej zakochać od pierwszego wejrzenia. Nie dlatego, że taka ładna, ale dlatego, że taka magafakinkul. Pomysł jest prosty i ograny - wyścig z power-up'ami i kręceniem beczek, piruetów i innych figur po wybiciu się ze skoczni czy rampy. A dzięki wykręconemu trikowi wzrasta nasza prędkość. Ważne jest, aby próbować figur w każdym miejscu, które się do tego nadaje. Bo jak nie, to będzie tak, jak to mówił komentator w SSX: ***„No trick - no boost, no boost - no speed".***
Tak, szybkość jest wszystkim, a ta gra jest piekielnie szybka. Bardzo często oko nie nadąża za wydarzeniami na torze. A dzieje się non-stop, bez wytchnienia i bez przebaczenia. Walka o pierwszą lokatę wre nieustannie, a akcja zmienia się jak w kalejdoskopie. Podsycają ją skutecznie mnogie power-upy. A co najfajniejsze, nareszcie nie rażą tylko i wyłącznie do przodu - wystarczy po zebraniu bomby z olejem czy zamrażacza włączyć widok do tyłu i sprawić niespodziankę siędzącemu nam na ogonie frajerowi. Oczywiście power'ów jest jeszcze wiele: fala dźwiękowa, klasyczny speed-up, kamienie, czy szczególnie efektowne płonące tylne koła, które dają naszej bryce dużo lepszą przyczepność (rozgrzane opony). Absolutnym przebojem (i rzadkością) jest jednak trąba powietrzna zmiatająca wszystkich przeciwników na swojej (i naszej) drodze. Na całe szczęście wszystkie powery są świetnie wyważone i dodają odpowiedniej dynamiki zabawie.



Dochodzimy do momentu, w którym wypadałoby zająć się wyglądem RR. Powiem krótko: wygląda przyzwoicie. Grafika jest stosunkowo prosta, modele samochodów są bardzo fajne ale nie rzucają o glebę bogactwem szczegółów. Trzeba jednak przyznać, że na wyższych poziomach wtajemniczenia bywają rewelacyjnie polakierowane i fajnie odbajerzone. Trasy są pomysłowe i ciekawe, nieźle oteksturowane. Choć nie wyglądają oszałamiająco jeździ się po nich z radochą. Obfitują w mnóstwo skrótów, ramp i niespodzianek, które należy wykorzystywać na swoją korzyść.
Powery mają fajny wygląd i efektownie, eksplodują różnymi kolorami czyniąc prawdziwe spustoszenie wśród przeciwników (którzy nagle poznali jak to jest latać). Ale największą zaletą RR jest solidne i stałe sześćdziesiąt klatek na sekundę. I to bez względu na to, czy jedziemy w stawce, czy samotnie. Nawet na podzielonym dla dwóch graczy ekranie nie widać spowolnień podczas szalonego nadużywania power-up'ów.
Udźwiękowienie pasuje do szalonej zabawy. Wprawdzie muza jest nienajlepsza ale za to komentator szaleje na całego - jest dowcipny, nie powtarza się i nieustannie zagrzewa do większego wysiłku. Silniki brzmią nieco jednostajnie, za to już eksplozje i zderzenia są super.
Ta gra ma prawie same zalety. Świetna, wyzywająca i długa; przede wszystkim dla jednego gracza. Pozwala wyżyć się na maksa. Dla dwóch graczy też jest super - wyzwala naprawdę gorące emocje. Inteligencja przeciwników jest niezła, może są trochę zbyt ostrzy (szczególnie na wyższym poziomie), ale gdyby można było wygrać wszystko bez powtórek i problemów, to byłoby trochę nudno. Fajne trasy, ekstra power-up'y, mnóstwo samochodów, kręcenie beczek i pętli w powietrzu. Niezła oprawa audio-video i speed, speed, speed.

Marcellus

PlayStation 2

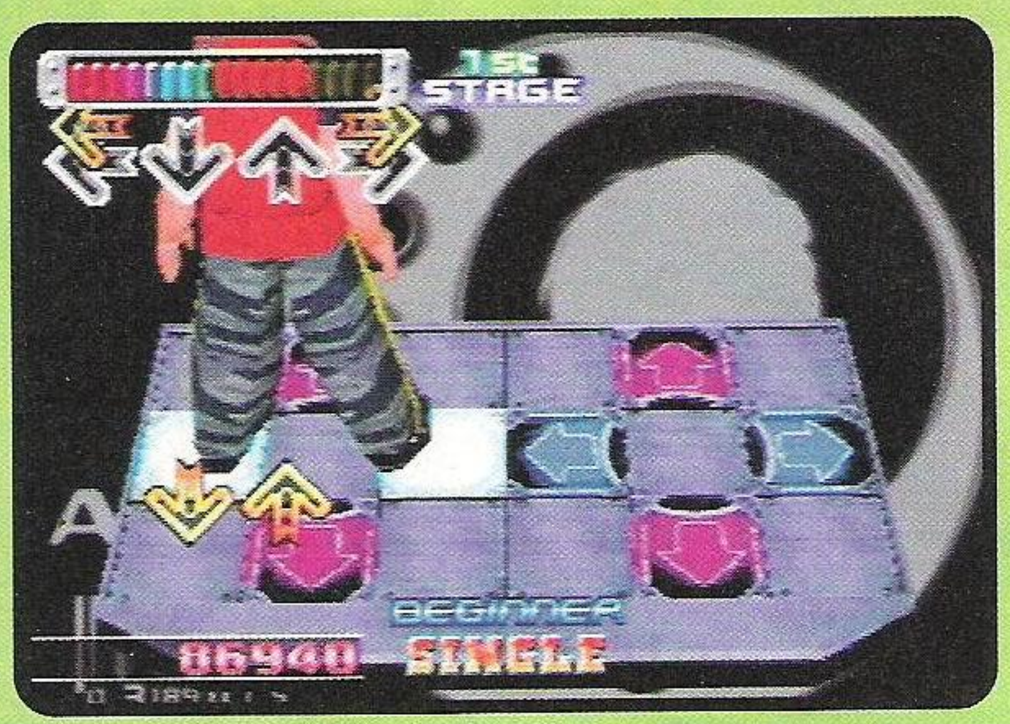
8

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: EA
Producent: EA
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: Dual Shock 2 Memory Card 8MB

DANCE DANCE REVOLUTION

A taki na przykład leniwiec. Wisi sobie na drzewie. Zrobi dwa metry dziennie i starczy. A rusza się tak powoli, że rosną na nim normalne rośliny. To ci dopiero bajerek.



A taki na przykład recenzent. Musi skakać pół wieczoru, żeby dobrze poznać grę. A drugie pół wieczoru... skacze sobie dalej, bo lubi. I wcale mu się nie chce siadać do pisania. Co tu się dziwić - mamy grę sezonu, jeśli chodzi o zabawy taneczne. Topór na łby, które ględzą, że przy konsoli się nie ruszasz, itp, itd.

DANCE DANCE REVOLUTION - co już wiecie - jest grą taneczną. Zasada gier tanecznych jest następująca. W tle leci muzyka. Rytmiczna. Szybka. Na ekranie tańczy koleś, który reprezentuje ciebie. Ty zaś przed telewizorem. Albo stoisz na specjalnym elektronicznym parkiecie zwanym matą, albo wciskasz przyciski joypada. A jak wciskasz? Otóż po ekranie (od dołu do góry) suną strzałki. W momencie, w którym napotkają one na drodze swoje umieszczone na górze ekranu odpowiedniki, należy wcisnąć odpowiedni z nich. Tak więc wciskamy strzałkę w lewo, w prawo, do góry, a potem naraz w lewo i prawo - w ten sposób zaczynamy tańczyć na elektronicznej macie, albo palcem po joypadzie. Opcji gry kilka, ale generalnie dwie rzeczy są ważne: musisz odpowiednio wciskać strzałki i grafika nie jest istotna.

Zacznijmy od końca. Faktycznie - nie nagapisz się na ekran. Trzeba pilnować strzałek. Ale nawet bez tego grafika DDR jest niezła. Tak zatem wszystko sprowadza się do wciskania w rytm. Jakie melodie? Na początku "tylko" 28 - wśród nich kilka popularnych rytmów dyskotekowych i reszta mixy didżejskie...

No dobra, dobra. Powiem wam o wrażeniu. Bo ono jest tu najważniejsze. Otóż... ciężko to opisać. Po prostu totalny odjazd. Wygodne wdzianko, woda do picia obok konsoli i można startować. Szybko dochodzi się do takiej wprawy, że zaczynasz działać automatycznie... a gdy przestaniesz - tylko reanimacja. Ta gra wciąga niesamowicie! Ale to jeszcze nic! Jeśli macie szanse uderzyć w dwie maty z koleżanką... Kurczaki! To się robi lepsze, niż TEKKEN!

Dla miłośników ruchu, którzy lubią pobiegać wokół bloku z dziewczynami - complete must. I dla wszystkich, którzy lubią potańczyć przy konsoli. Najlepszy dancer ostatnich miesięcy. Jednakże pamiętajcie o jednym - dla dzieciaków ta gra jest zbyt trudna. Pomyślcie raczej o KSIĘDZE DŻUNGLI, albo DANCING STAGE DISNEY MIX .

Grabarz

PlayStation **8**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Konami
Producent: Konami
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Mata

DANCING STAGE - DISNEY MIX

Jeśli sądzicie, że badania nad podróżami w czasie, to ciężka fantastyka - mylicie się. Otóż badania te prowadzi się bardzo intensywnie. Na dzień dzisiejszy zapowiada się, że maszyna czasu nie będzie żadnym pojazdem, a miejscem w terenie, gdzie będzie można oglądać siebie w przeszłości.

O maszynach czasu rozmyślałem grając w DANCING STAGE DISNEY MIX nie bez powodu. Kiedy jest się małym, ma się bardzo fajne życie. Najbardziej maluchom zazdroszczę chyba tego, że nie czują odpowiedzialności za zrobienie czegoś. Robią bo chcą, nie chcą - wyją.

Jeśli zaś mówić o chęci, a niekoniecznie o wyciu - wróćmy do gry, bo się rozmarzę zupełnie.

DANCING STAGE DISNEY MIX, to kolejny w tym miesiącu (obok DANCE DANCE REVOLUTION) dancerek, czyli gra do tańczenia. W odróżnieniu jednak od DDR DSDM jest grą dla dzieciaków. Tym samym ustawi się w kolejce, tuż obok KSIĘGI DŻUNGLI. Jednakże MIXa uważam za grę nieco gorszą. Dlaczego? Mimo tego, że więcej tu piosenek, gra przygotowana jest dość oszczędnie. Po pierwsze oszczędna animacja. Rozumiem ubogość kolorów i bladość ich niejaką. Ale dlaczego wszystko ma po kilka klatek animacji? Toć już na Game Boyu wyglądałoby to lepiej. Po wtóre brak elementu, który wciągałby dzieciaka do zabawy - widocznej interakcji z grą. Może jakaś nagroda? Gratulacje? Radość? Fajerwerki? Sens męczenia się? Brak.

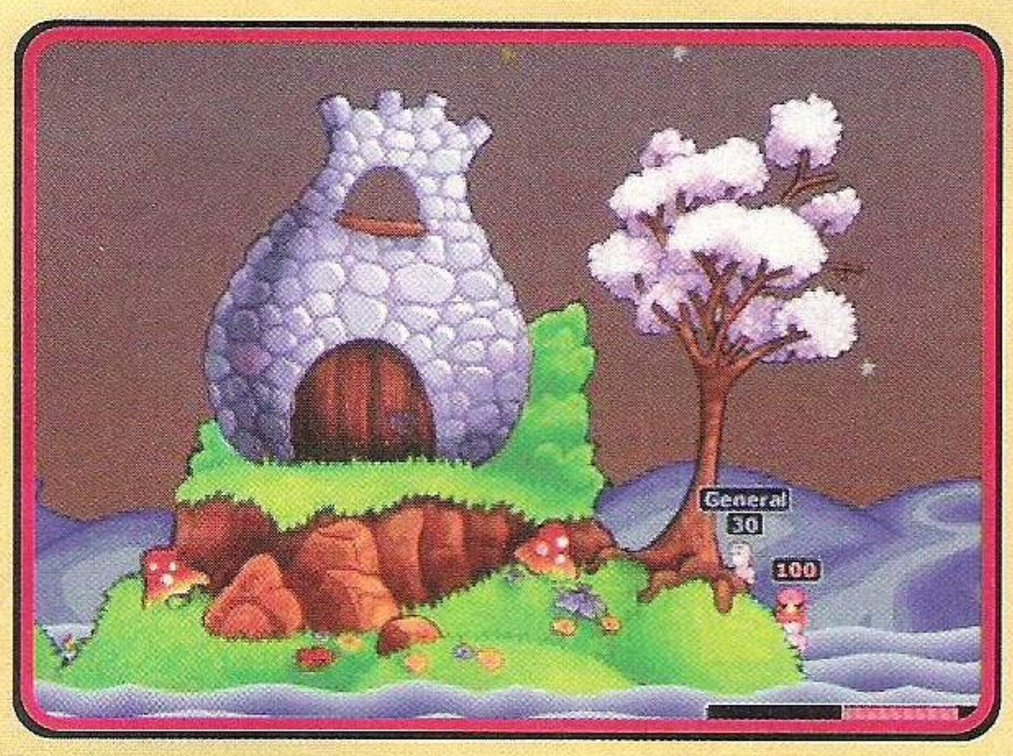
Ewidentnie zabrakło tego w niniejszym produkcie, a dzieciaki lubią być chwalone i lubią widzieć sens swojej roboty. Mamy więc do czynienia z grą, która niedociągnęła do stawianych jej wymagań. Fakt - opcji jest sporo, ale dzieciaki się w nich pogubią, bo tak naprawdę nie widać nawet dobrze, kiedy ci coś wychodzi, a kiedy nie. Gdybym zatem miał wybierać, uderzyłbym raczej w starsze dziecko Disneya, czyli KSIEGĘ DŻUNGLI. Jest po polsku i świetnie z dzieckiem współpracuje. No i z matą jest sprzedawane. A co jeśli już macie KD? Cóż - na horyzoncie jeszcze kilka gierek tanecznych dla dzieci. Niestety - wszystkie spod tej samej igły. Raczej poszukałbym na jakiś czas sekcji sportowej w pobliżu domu. To będzie jałowy okres. Jeśli zaś jesteście bardzo zdesperowani - voila, ale przygotujcie się na to, że dziecku trzeba będzie troszkę umilić zabawę. Może gra na dwie osoby? Zastanówcie się i podejmijcie decyzję - lepiej znacie swoje dzieci.

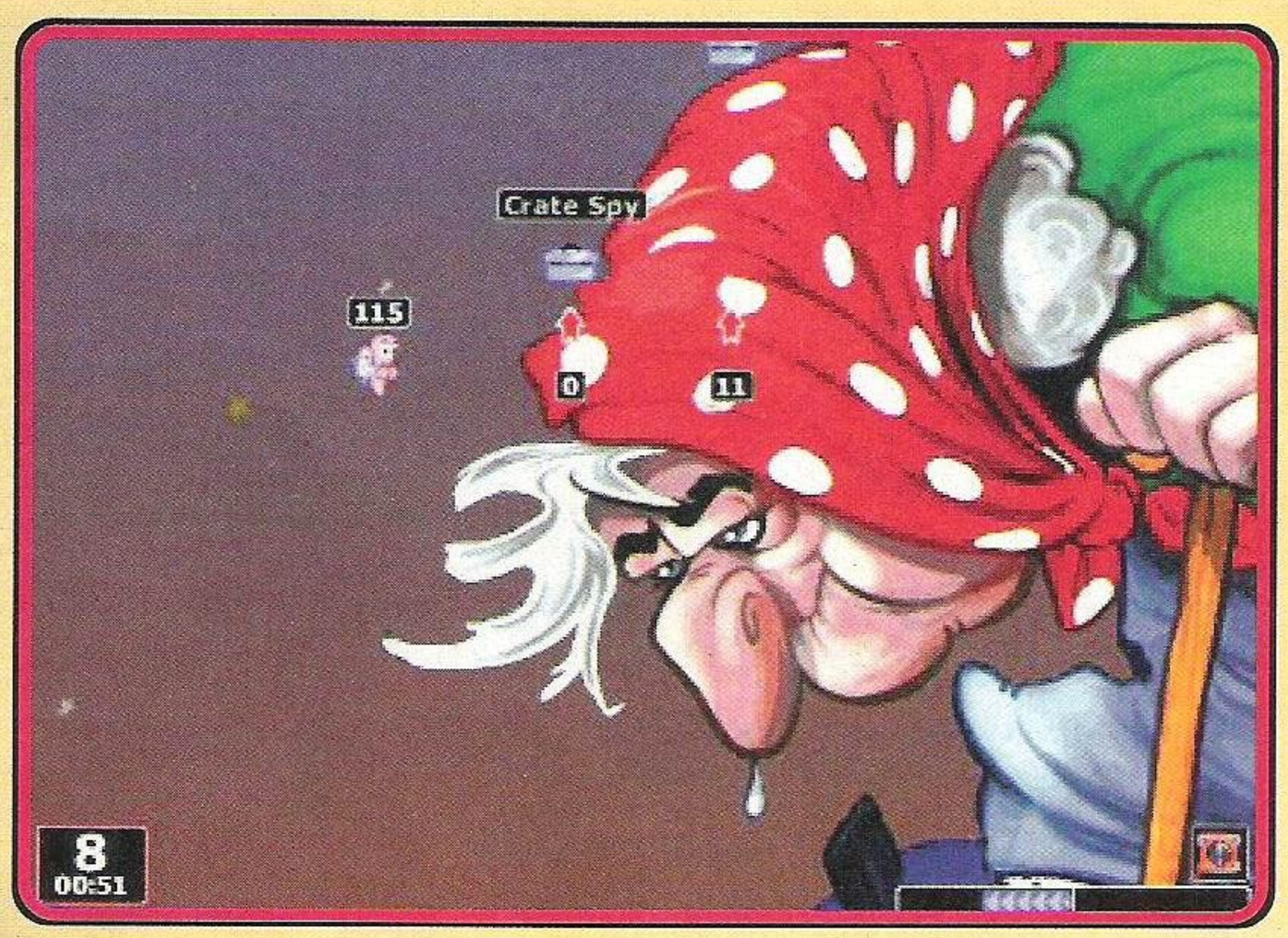
Grabarz

PlayStation **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Konami
Producent: Konami
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Mata



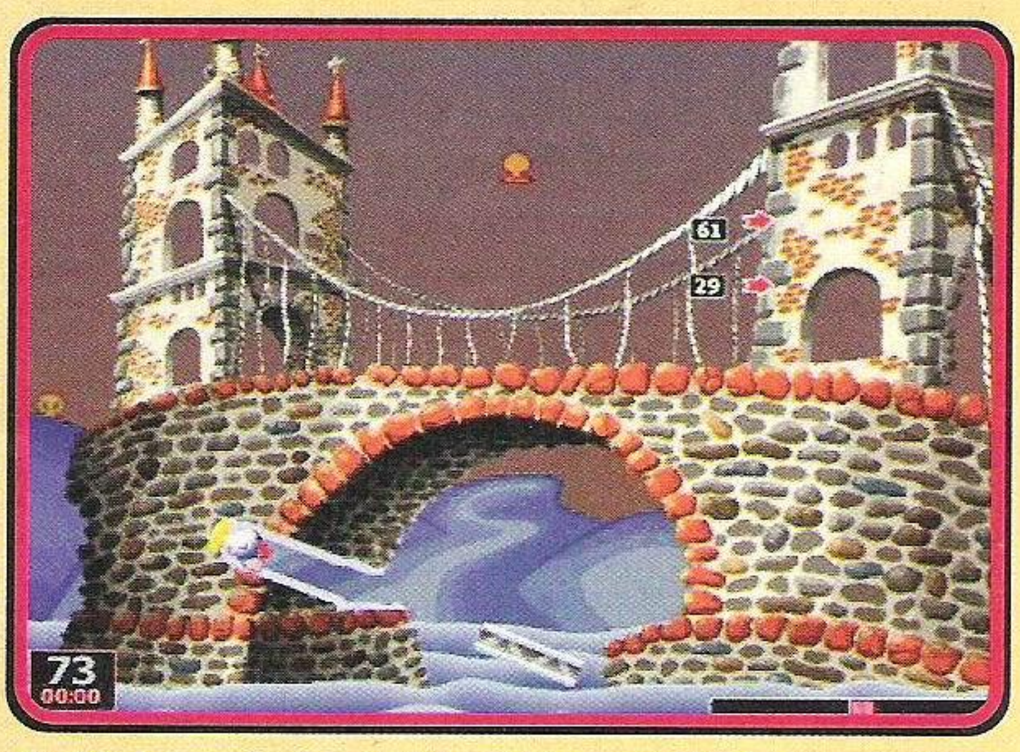


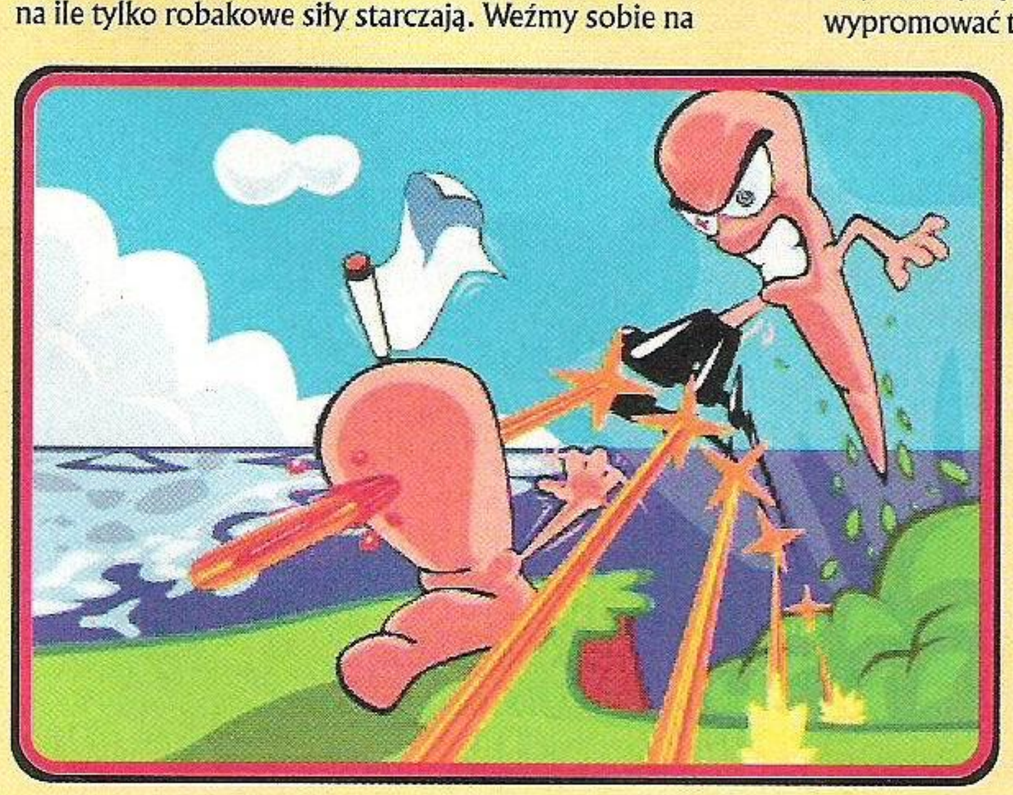
Jeśli lubicie grać w totolotka, a nie boicie się piorunów, to macie twardy orzech do zgryzienia. Proawdopodobieństwo tego, że trafi was piorun jest osiem razy większe od tego, że wygracie w totolotka.

WORMS WORLD PARTY

Otej zależności przypomniałem sobie grając w najnowsze WORMSy tyle razy, że aż nie wiem od czego zacząć. Może tak:
Seria WORMS obejmująca kilka tytułów, na wszystkie niemal współczesne platformy, to zestaw gierek specyficznych. Zajmujemy się bowiem dzięki nim obserwacją i symulacją zachowań terytorialnych małych, glizdowatych, różowych robaków. Ingerencja nasza polega na wcieleniu się w jeden z "rodów" i zbrojnym ataku na terytoria drugiego. Innymi słowy: całość obserwujemy z boku (gra jest dwuwymiarowa), mamy oddział robaków, każdy z nich zaś zestaw uzbrojenia. I rażą się na zmianę (raz jeden z robaków twoich, raz przeciwnika). Jaka to broń? Począwszy od ataku kamikaze, przez pistolet, shotgun, rakietę, topór wojenny, po bananowy bumerang i uppercut a la Ryu ze STREET FIGHTER'A. Całość opiera się o słynną zasadę: "liczy się zabawa i to jest jedyne prawo". Tak więc bez względu na to, na jakim tle znajdą się wasze robaki, strzały i eksplozje będą powoli prowadzić do jego dewastacji. Czasami jednak dzieje się wręcz przeciwnie. Wyobraźcie sobie bowiem tzw. Czasówki, w których, dla przykładu, podnosi się poziom wody. I trzeba nie tylko zwiewać na najwyższe partie aren, ale też po drodze nasuwać w przeciwników. Każdy robak ma swoją energię i uderzenie, bliska eksplozja, a nawet śmierć innego robaka w pobliżu (zwykle w formie wybuchu) uszczupla jego zdrowie. Gdy licznik spadnie do zera - amen. Po drodze zbierać jednak można power-upy, czyli zdesantowane pomoce "naukowe", typu apteczka, czy broń. Tak więc zarysowałem wam chyba obraz tej wesołej gry. Acha! Jeszcze tryby rozgrywki i od razu płynnie do technikaliów. Tak więc trybów rozgrywki mamy pięć. Trening - wiadomo. Powoli, tłumaczenie, dla zielonych w tej branży. Szybka walka - gdy brak ci czasu na ustawianie armii, wybór broni, itp - komputer losuje planszę i jazda. Mission - zwykle oprócz wycięcia w pień przeciwnika - coś do zrobienia. Zebranie całego zrzutu, zdobycie czegoś - na ile tylko robakowe siły starczają. Weźmy sobie na przykład statek, zawierający bardzo cenny ładunek, który za chwilę ulegnie zatopieniu. Na pokład dostał się oddział specjalny twoich robaków i robaków przeciwnika. Musisz uniemożliwić im dostęp do ładunku, zebrać go samemu i zwiać, zanim zatonie statek. Oprócz tego mamy tu też Time Attack i Deathmatch.
Najważniejszą jednak opcją, i to taką, która ma wypromować te akurat WORMSy na świecie jest Multiplayer Internetowy. Dzięki niej można się połączyć z internetem i przyłączyć do jednej z prowadzonych tam rozgrywek. Wygląda to tak, że po wyborze drużyny (lub skonfigurowaniu jej samodzielnie), należy się połączyć, wybrać serwer i grę. Tu znów podział na typy gry - po pierwsze na stopnie trudności, po drugie ze względu na typ. Koderzy chwalą się, że można uczestniczyć w ponad 400 typach meczów (jak znam życie niektóre niewiele będą się różnić). Całość przypomina do złudzenia menu z UNREAL TOURNAMENT. Pytanie jest jednak zasadnicze: czy opłaca się u nas stawiać serwery? Czy opłaca się łączyć z zagranicznymi serwerami? Przeprowadziłem test. Okazuje się, że przede wszystkim gra się bardzo powoli. Po pierwsze przez lagi (czyli opóźnienia w transferze danych), po drugie przez element taktyczny tej gry (zastanawiamy się jakiej i gdzie broni użyć), po trzecie przez joypada Dreamcasta - opcji obsługi robaka sporo, a przycisków mało - kończy się to maniolskim klepaniem i skakaniem strzałkami po opcjach przy każdym ataku. Tak więc - na nasze warunki jest to gra absolutnie nieekonomiczna. Mimo przepięknej grafiki i sporej grywalności.
Więc co? Więc pograć ze znajomkami można, z koleżanką - owszem. Nie liczcie raczej na net. Jeśli zaś lubicie WORMSy, to mamy tu nasz klimat. Nie zdziwcie się, że brak paru opcji (m.in. broni - np. petrol bomb). Tak to już jednak jest.

Grabarz





Dreamcast **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Virgin
Producent: Team 17
Liczba Graczy: 1-?
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit, Internet

Od czasu gdy ukończyłem HOUSE OF THE DEAD 2 na wszystkie możliwe sposoby, redakcyjny lightgun leżał zakurzony w szafce mojego biurka. Na szczęście CONFIDENTIAL MISSION okazało się warte odkurzania "gnata"...

Jeśli uważnie czytacie N+, na pewno już wiecie, że CONFIDENTIAL MISSION jest videostrzelnicą przeniesioną z automatów na Dreamcasta.

Gdy odpaliłem CM po raz pierwszy, "trochę" się zdenerwowałem. Otóż amerykańska wersja gry nie działa ani z japońskim, ani z europejskim pistoletem Segi. Był to dla mnie dosyć poważny cios -zasiadłem z bratem (ale nie Bratem) do gry około jedenastej wieczorem mając przed oczami jatkę przy użyciu dwóch gunów, a tu taka porażka... Trzeba było grać padami. Na szczęście następnego dnia udało mi się załatwić dwa pistolety przeznaczone na rynek amerykański i zabawa zaczęła się na dobre!

Co tu dużo mówić - zabawa jest wyśmienita. Ma w sobie wszystko to, czego można oczekiwać od gry tego typu. W porównaniu do VIRTUA COP wygląda dużo lepiej, jest na poziomie HOUSE OF THE DEAD 2. Wszystko jest fajnie poteksturowane, nie łamie się, czasem troszeczkę zwalnia. Ale da się przeżyć. I tak większość osób nie zauważy nawet wspomnianych zwolnień.

Muzyka towarzysząca grze to standardowe filmowo-szpiegowskie brzmienie, które ciężko inaczej nazwać. Po prostu gra w tle i nie przeszkadza, ale specjalnie się nie wyróżnia. Jednak element, który podnosi wskaźnik miodności to samo strzelanie. Czułem się zupełnie jak Bruce Willis w "Ostatnim Sprawiedliwym"! Wszędzie napotkamy mnóstwo przeciwników, którzy chcą nas dorwać, a my po prostu musimy ich wyeliminować. Takie proste, a zarazem miodne jak cholera! Do tego dochodzą krótkie zadania w których musimy wykazać się umiejętnością celnego trafienia w punkt lub mashowania na czas.

Sama gra wygląda jak mocno doszlifowane VIRTUA COP. Gdy ktoś do nas celuje, widzimy charakterystyczny celownik z którego wyglądu można odczytać ile czasu pozostało nam do oberwania kulką. Do tego mamy tak zwane Justice Shoot'y, czyli dodatkowe punkty po trafieniu bandyty w rękę w której trzyma broń.

Szkoda, że nie nikt nie punktuje dodatkowo trafień w głowę...

Podstawowy tryb gry składa się z trzech misji, a po każdej z nich mamy okazję stoczyć walkę z bossem. Oprócz arcade'owej wersji, możemy też sprawdzić kilka trybów gry przewidzianych specjalnie dla posiadaczy DC, które otwierają się po ukończeniu gry, bądź są dostępne od początku. Na przykład zwykły trening lub sprawdzanie stopnia kooperacji zespołu.

CONFIDENTIAL MISSION można ukończyć w godzinę, ale nie o to tu chodzi. Zabawa polega przecież na samym strzelaniu i nabijaniu jak największej liczby punktów przy ustawionym najwyższym poziomie trudności. Jeśli będziemy próbować ukończyć grę właśnie w ten sposób gwarantuję, że miodu starczy na długie godziny.

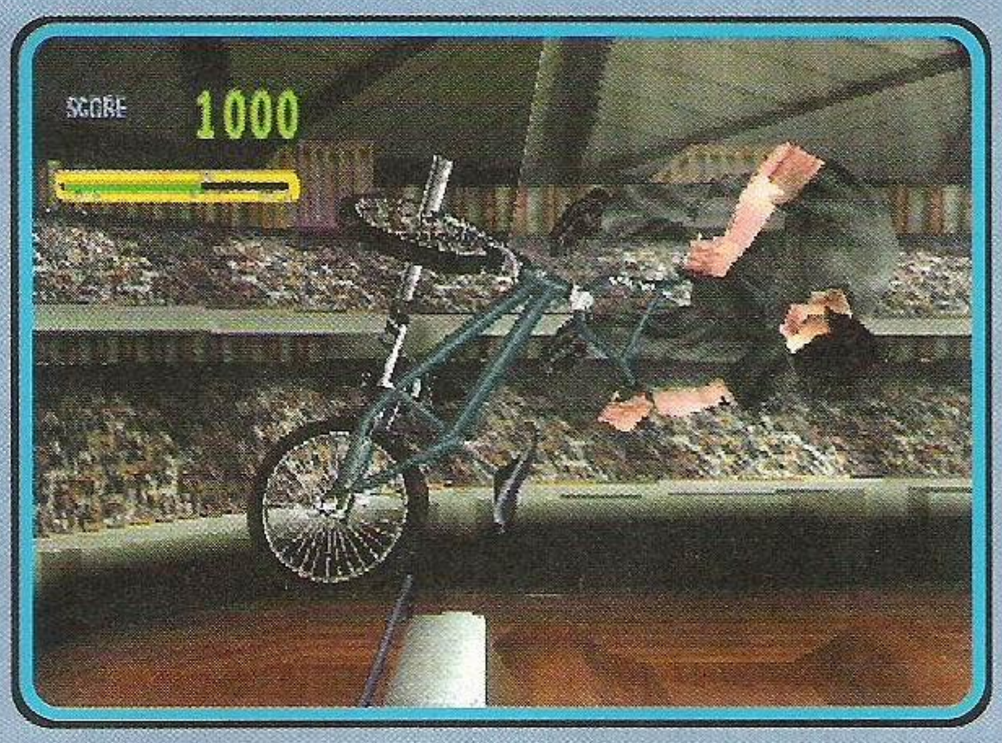
CONFIDENTIAL MISSION to bardzo dobra gra, która doskonale kontynuuje tradycje serii VIRTUA COP, a przy tym świetnie wygląda i jest niesamowicie grywalna. Polecam!

Nolster

Dreamcast **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

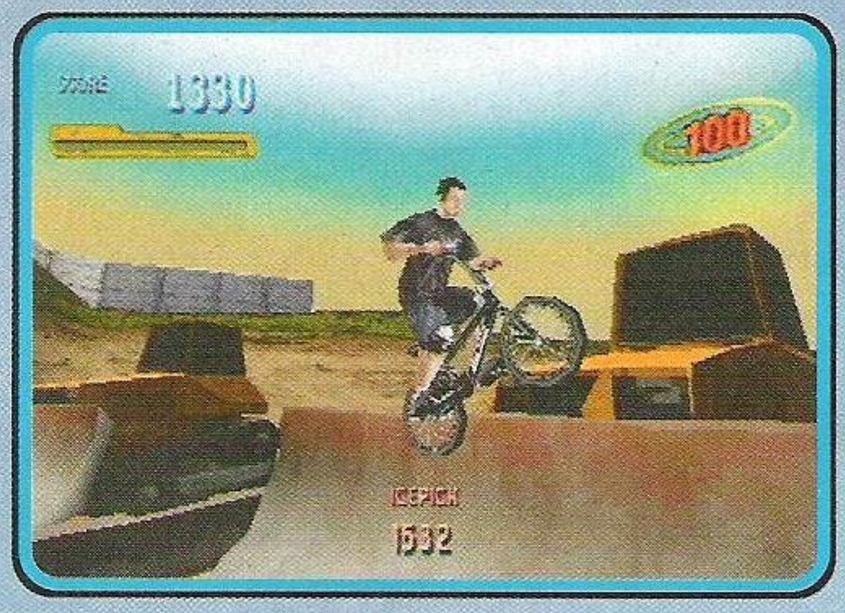
Wydawca: Sega
Producent: Sega
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: Gun, VMU, VU

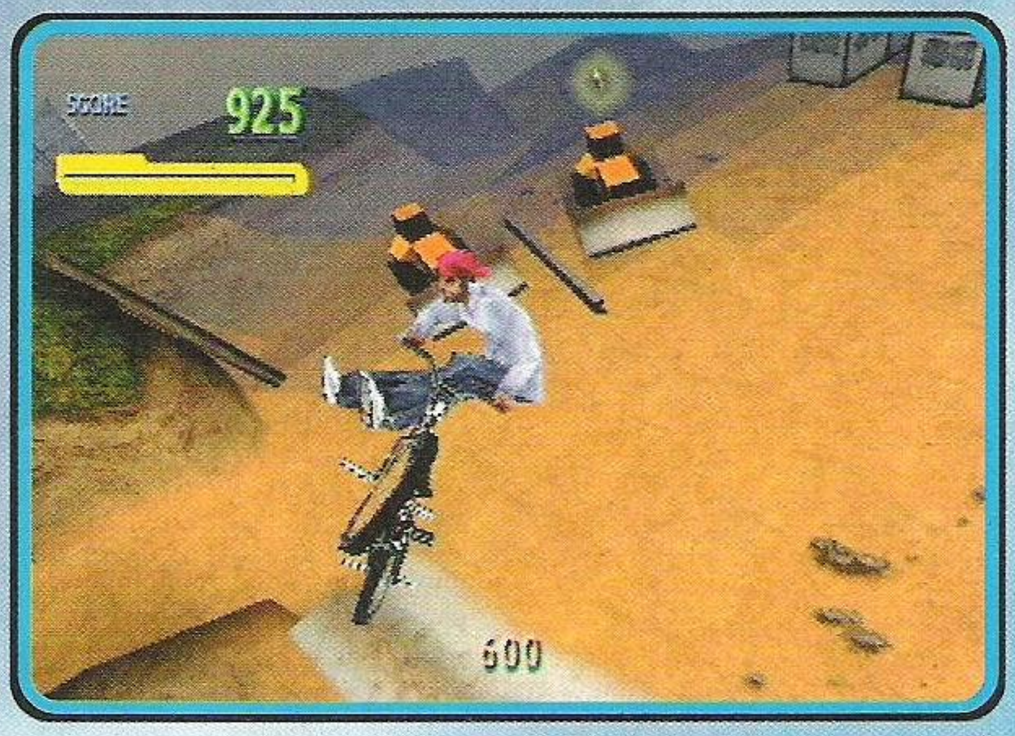


Grając w DAVE MIRRA FREESTYLE BMX spodziewałem się, że to MAT HOFFMAN podsumuje temat konsolowego jeżdżenia na BMX'e. Tak się jednak złożyło, że przesunięta o pół roku gra nie wnosi do gatunku niczego nowego...

MAT HOFFMAN'S PRO BMX™

Jeśli mieliście okazję zobaczyć demo MHPB wciśnięte do TONY HAWK'S PRO SKATER 2, muszę was rozczarować - niewiele się zmieniło, ale od początku...
Jak na produkcję Activision przystało, MHPB otwiera fajne intro z niezłym punkowym kawałkiem w tle. Później mamy do czynienia z niemal identycznym jak w THPS2 menu i w końcu zaczynamy grać.
Pierwsze wrażenia są jak najbardziej pozytywne - ładna grafika, znajomy silnik dźwigający grę oraz niezła muzyka. Polubiłem MHPB w oka mgnieniu. "Od kopa" doszedłem do etapu NY CITY PARK i dopiero tutaj zacząłem odczuwać niedosyt.
Przyzwyczajony przez THPS2 do długich i wysoko punktowanych grinde'ów nieco się zawiodłem. W MHPB żaden zawodnik NIE MA ani jednego specjala przydatnego podczas grind'owania! Rozumiem, że BMX to nie deskorolka i ciężko jest wymyślić nowego grind'a, ale można było chociaż kilka podstawowych grind'ów zamienić na specjalne. Dzięki temu zabiegowi kombosy na różnych murkach i poręczach miałyby sens. A tak jedynym miejscem czesania konkretnych wyników jest zazwyczaj jedna rampa na levelu. Totalna porażka, kurde blaszka! Według mnie autorzy postąpili co najmniej niekonsekwentnie zabierając grind'owe specjale. Bo skoro najwięcej punktów wyczesać można w jednym miejscu, to po co robić duże levele?! No tak, pozostaje jeszcze zbieranie różnych literek i okładek magazynów, ale to tylko uzupełnienie skejterskiego klimatu gry i oczko do graczy, których średnio kręci czesanie trików...





Do tego dochodzą stosunkowo słabo skonstruowane etapy. Brakuje zajawkowych "ścieżek zdrowia", po których dałoby się robić megafachowe (jak to powiedziała moja przyjaciółka Tereska) grindy.
W tym momencie warto też dodać, że MHPB na początku robiony był przez Shaba Games, ludzi odpowiedzialnych np. za serię STREET SKATER. Dopiero później do roboty zabrało się Runecraft, ale jak widać, bez pomysłu. Sam genialny engine zrobiony przez mistrzów z Neversoft nie wystarczy!

Co ciekawe, zachowanie zawodników także pozostawia wiele do życzenia. Niby jeżdżą na BMX'ach, ale mamy wrażenie, że nie kierujemy rowerem, a deskorolką. Do tego dochodzi niekonsekwentny mechanizm kolizji. Często nie wiadomo czy uda nam się wylądować, czy zaliczymy glebę. Nie muszę chyba wyjaśniać, że zaliczenie bliskiego spotkania z glebą podczas wykonywania atutowego kombosa za kilkadziesiąt tysięcy punktów jest tragiczne w skutkach i prowadzi do niepotrzebnych stresów...
Następnym krokiem do tyłu jest brak możliwości definiowania trików, co przecież w THPS2 zdało egzamin na szóstkę! A jeśli już jesteśmy przy trikach to zdecydowanie razi dosyć dziwny timing wciskania kolejnych przycisków w sekwencji. Dosyć często ciężko jest wyczuć z jaką prędkością wystukać kombinację. Należy też powiedzieć, że gra momentami bardzo chrupie, a ostatni level to kompletna kpina! Animacja spada poniżej 15 klatek na sekundę, przez co wszystko robi się na centralnym przypale - nie wiadomo jaki będzie efekt wykonywanej ewolucji - zgroza! Powyższe wady będą najbardziej odczuwalne dla hardkorowych graczy, którzy niejedną noc spędzili nad poprzednimi grami Neversoftu. Reszta dostrzeże mnóstwo fajnych filmików między etapami, a także całkiem przyjemny soundtrack. Niestety, nigdzie nie doszukałem się nazw kapel, które grają w MHPB, więc wnioskuję, że wszystkie kawałki to covery znanych numerów (rozpoznałem np. Pennywise). Oprócz punkowych kawałków, które są jak najbardziej pożądane (nawet z typowo "garażowym" brzmieniem, co dodaje tylko smaczku), na soundtracku znalazło się parę numerów rapowych i jakieś kawałki stylizowane na dnb/electro, które zasysają na długą chwilę...
Jak dla mnie produkt poniżej oczekiwań, a na pewno poniżej poziomu jaki wyznaczył DAVE MIRRA FREESTYLE BMX. Pograć można (i właściwie nawet trzeba), ale niedosyt zostaje. Może w drugiej części, już na PS2...

Nolster

PlayStation **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Activision
Producent: Runecraft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Nareszcie zaczynają pojawiać się jakieś fajne Starwarsowe gry na platformę Sony. Szkoda, że dopiero na PS2. PSX nigdy nie miał jakoś szczęścia do świata wymyślonego przez George'a Lucasa.

STAR WARS SUPER BOMBAD RACING

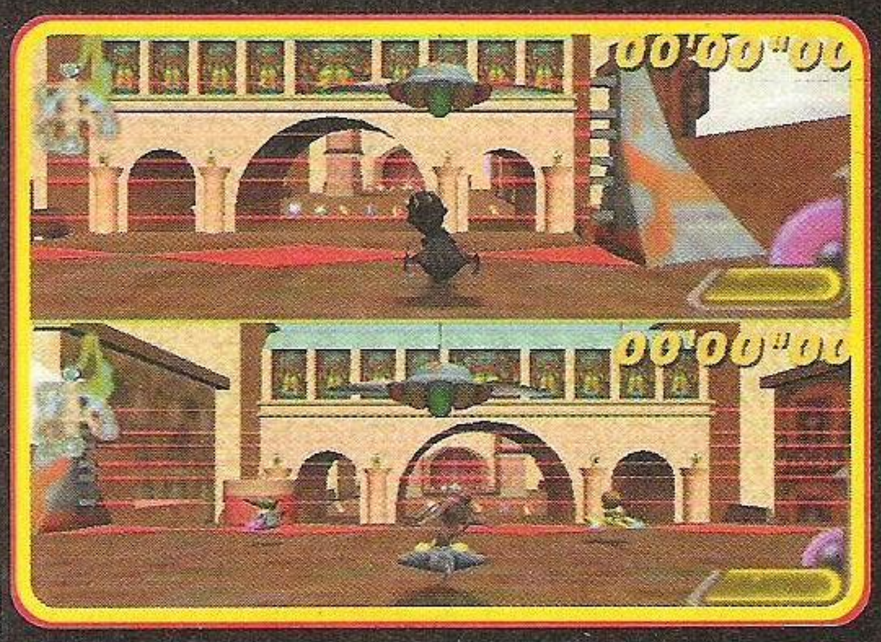
Teraz, po bardzo dobrze przyjętym **SW: STARFIGHTER** pojawiła się gra dla dzieci (choć nie tylko) - SW: SBR, którą mam przyjemność właśnie recenzować. A w kolejce czeka już następca znanego posiadaczom DC - SW: EPISODE 1 RACER pod tytułem SW Revenge, którego platformą docelową jest również PS2. Nie da się ukryć, że pan Lucas wie jak zarabiać pieniądze. Gry związane z uniwersum Gwiezdnych Wojen prawie zawsze sprzedają się jak świeże bułeczki. Tych kilka gorszych tytułów można potraktować jako wypadki przy pracy.

Wróćmy jednak do SW: SBR. To kolejny przedstawiciel niezwykle popularnego i już bardzo wyeksploatowanego gatunku. Wyścigi kartów, bo o nich tutaj mowa, są grami nieodmiennie zabawnymi, utrzymanymi w radosnej, choć nie pozbawionej rywalizacji tonacji. Tak też (a jakże) jest tym razem. Śmiechu i radości jest tu co niemiara, zapewniam. Wprawdzie nie wszyscy lubią tego typu gierki ale młodsi gracze powinni być w siódmym niebie. A to za sprawą urokliwej oprawy audio-video.

Gra wygląda tak jak powinna wyglądać (o! naprawdę?). Czyli jak? Dobrze! Jest słodka, urocza i pastelowa do przesady. Oczywiście postacie są ukazane w stylu super deformed. Mały tułów, krótkie ramionka i ogromne głowy. Naprawdę fajnie to wygląda. Choć nie wszystkie projekty się udały. Na przykład mały Anakin Skywalker, Obi-Wan czy Queen Amidala nie wyglądają bardzo fajnie, są po prostu zbyt zwykłe. Na całe szczęście inni bohaterowie nadrabiają to z nawiązką. Darth Maul wygląda prześmiesznie, Jar-Jar (o dziwo!) też. Także Sebulbie, Yodzie i Boss Nass'owi niczego nie brakuje. Każda z postaci wykonuje charakterystyczne dla siebie gesty (Jar-Jar na przykład wysuwa swój długi jęzor). Każda podróżuje też charakterystycznym dla siebie pojazdem.

A trasy to jest dopiero popis grafików. Są tu oddane charakterystyczne miejsca z filmu: trasa wyścigu Anakina, podwodne miasto Binksa i Nasa, stolica królowej Amidali czy orbitalna stacja kontrolująca bojowe droidy. Trasy są naprawdę spore, a z każdą kolejną znacznie wzrasta poziom trudności. Każda z nich obfituje dobrze poukrywane skróty i przeszkadzajki (Jawowie strzelający do zawodników na Tattooine, wielka ryba w podwodnym mieście, droidy itp.). Dodaje to smaku rozrywce. Uważać trzeba nie tylko na przeciwników ale także na złośliwych Jawów czy inne stwory.

Dźwięk jest po prostu rewelacyjny, wspaniale przerobiono soundtrack filmu. Teraz są to infantylne w brzmieniu melodyjki, niesamowicie zabawne i radosne. Oprócz tego każda z postaci ma swe odzywki (śmieszne, a jakże). Silniczki pojazdów wydają charakterystyczne odgłosy, a odpalenie power-upa wygląda i brzmi naprawdę fajnie. Oprawie graficznej można zarzucić tylko tyle, że na podzielonym ekranie nie jest zbyt płynna, gubi klatki animacji oraz czasami występują problemy z kamerą i kolizjami. Ale już z dźwiękiem jest super.



Gra nie jest trudna do opanowania. Sterowanie jest klasyczne dla tego typu gier. Trzeba jedynie przyzwyczaić się do faktu, że pojazdy unoszą się nad ziemią i potrafią podlatywać (na chwilę) wyżej. Trzeba nauczyć się wykorzystywać tę właściwość do szybszego pokonywania trasy.

Różnego rodzaju dodatków i bonusów jest mnóstwo. Miny, promienie spowalniające czy zakłócające w inny sposób lot, standardowe turbo oraz specjale indywidualne dla każdego z zawodników (Darth Maul rzuca swym podwójnym laserowym mieczem), a także kilka innych równie standardowych, a jednak fajnych.

Niestety - poziom skomplikowania tras bardzo szybko wzrasta i może zniechęcić najmłodszych graczy. Oprócz standardowych wyścigów są także areny, na których można zabawić się w Deathmatch z innymi graczami.

Gra jest naprawdę fajna i powinna przypaść do gustu nie tylko młodym użytkownikom PS2.

Bombastyczna.

Marcellus

PlayStation 2

7

GRAFIKA 7

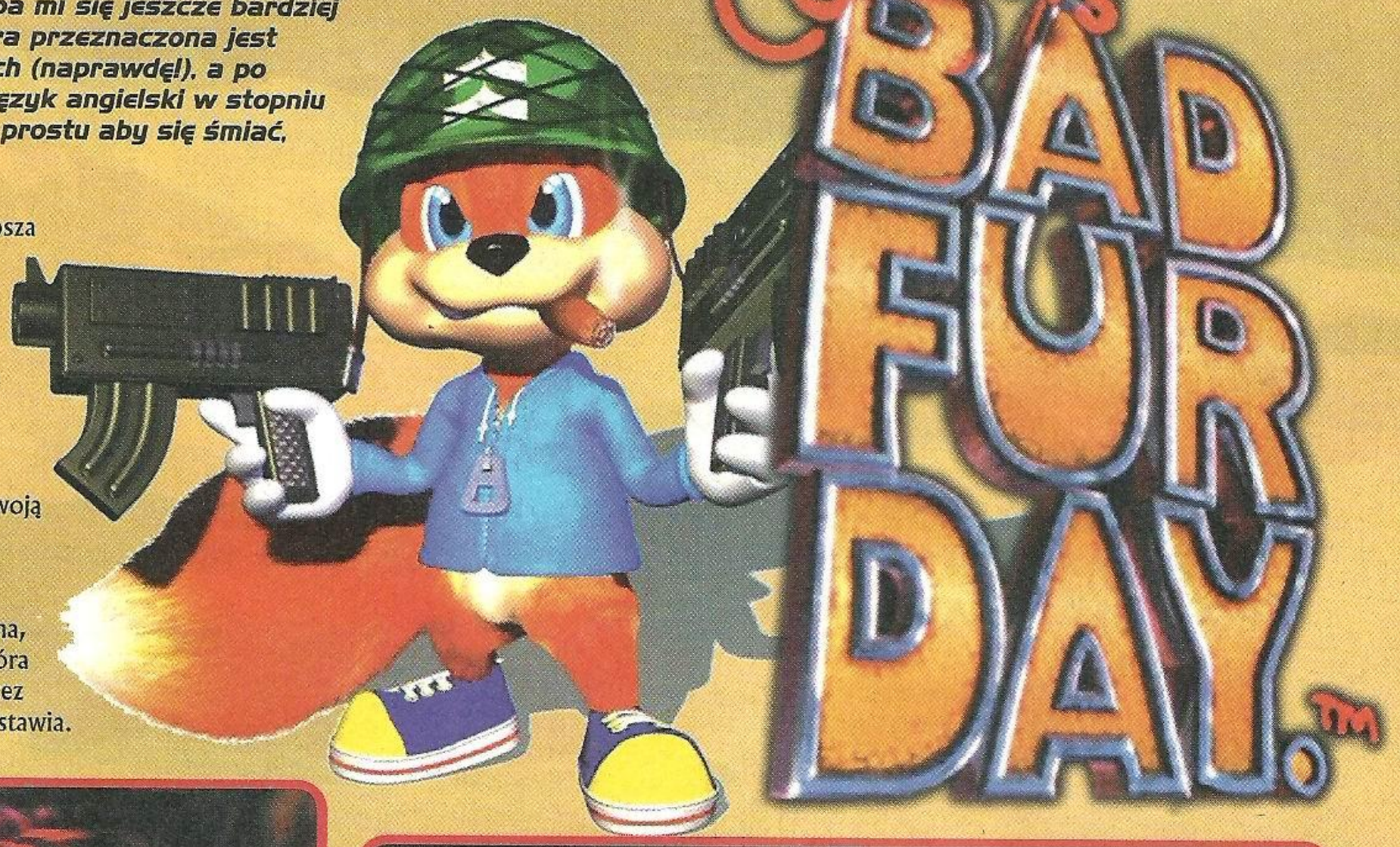
DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: Activision
Producent: Lucas Learning
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8 MB

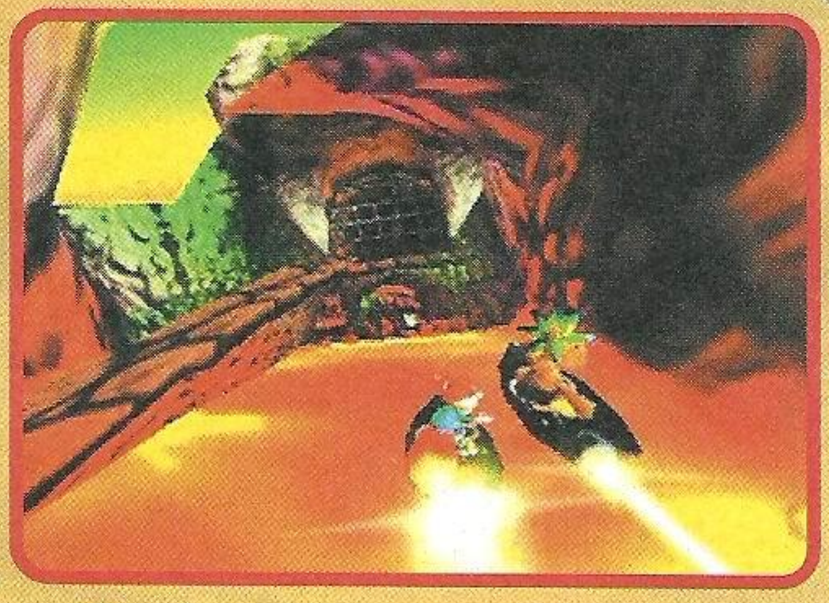
Conker's BAD FUR DAY™

Z powodu swej oryginalności, a także niespotykanej wręcz liczby kapitalnych gagów CONKER'S BAD FUR DAY podoba mi się jeszcze bardziej niż wspaniałe BANJO-TOOIE. Gra przeznaczona jest jednak po pierwsze dla dorosłych (naprawdę!), a po drugie dla osób rozumiejących język angielski w stopniu większym niż podstawowy - po prostu aby się śmiać, trzeba rozumieć dowcipy.



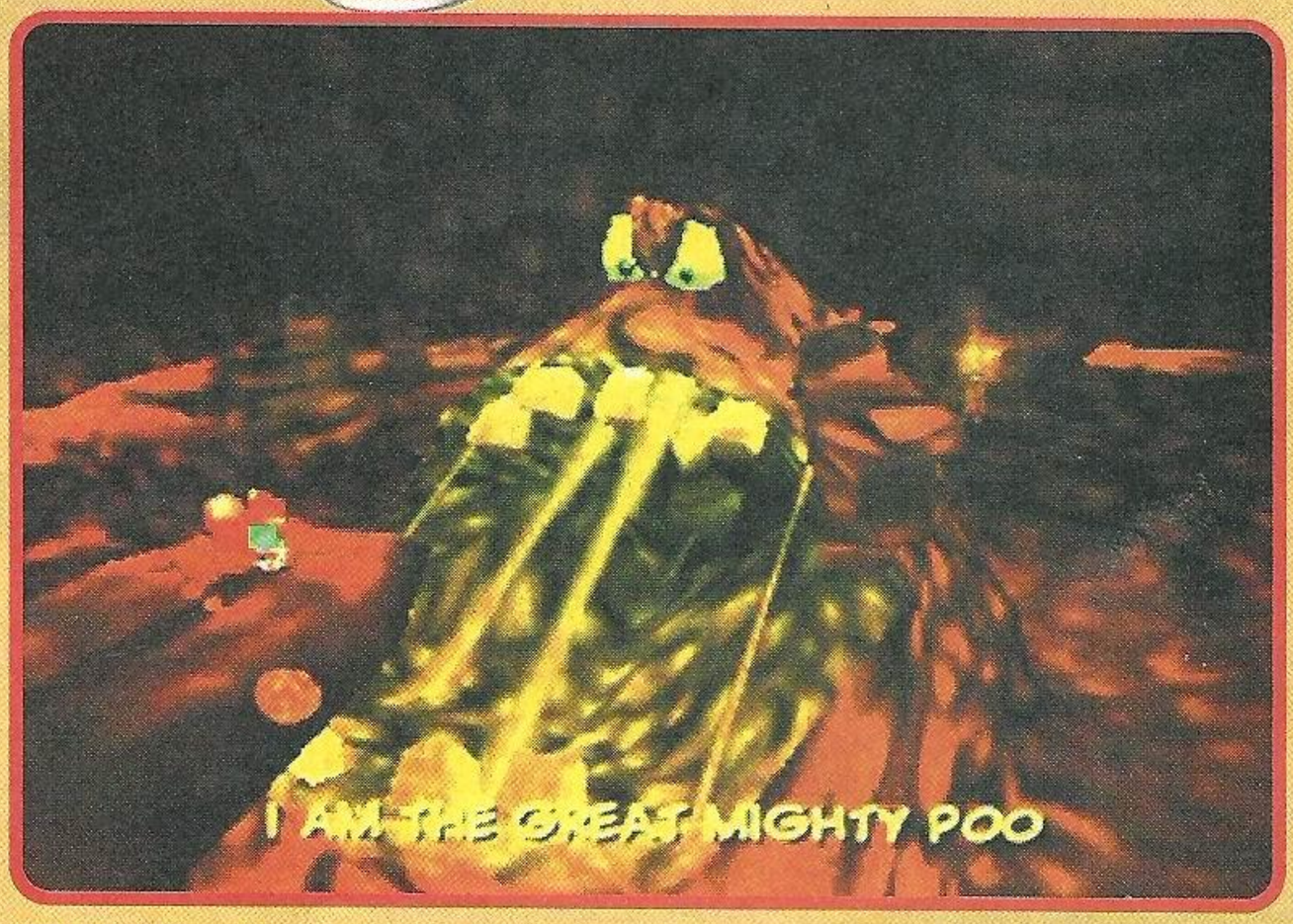
Grafika jest śliczna, chyba nawet lepsza niż w BANJO-TOOIE. Mimo niskiej rozdzielczości jak na N64, gra wygląda rewelacyjnie, a programiści z Rare wykorzystali chyba każdą znaną sobie sztuczkę i trik. Lokacje są kolorowe i obszerne, postacie posiadają odpowiednią liczbę detali, wielobarwne światła zadziwią nawet posiadaczy mocniejszych konsol, a cały świat przez swoją cukierkowość stanowi rewelacyjny wręcz kontrast dla tego, co dzieje się w danym momencie na ekranie.

Jak to? Powiedzmy tak: drogą idzie piękna, kolorowa i uśmiechnięta wiewiórka... Która zatacza się od wychlanej wódy i rzyga przez lewe ramię. Mniej więcej tak to się przedstawia. Kapitalnie, wręcz rewelacyjnie prezentuje się dubbing - postacie mówią (nie dziamgolą jak w BANJO) i to głosami, których wiele pozycji może im pozazdrościć. Conker charakterystycznie się pulta, nasz kumpel strach na wróble ma niesamowity, świszczący głos, a pan śmierć o imieniu Gregg... Nie, to już musicie sprawdzić sami. W każdym razie to najlepszy dubbing jaki słyszałem od dłuższego czasu w grze konsolowej.



Najważniejsza jest jednak kreatywność chłopców z Rare. Pilotując Konkera na każdym kroku jesteśmy bombardowani nowymi pomysłami, pojawiają się nowi bohaterowie i ich przekomiczne dialogi. Kilka razy zwijałem się na podłodze ze śmiechu, a jest to coś, czego dawno nie udało się dokonać żadnej innej grze. Konker to perła.

No tak, ale właściwie czym jest CONKER'S BAD FUR DAY? Analogie do dobrej książki czy świetnego filmu są jak najbardziej na miejscu - po prostu nie można się doczekać, co stanie się za chwilę. W swoim rdzeniu Konker jest jednak podzielonym na misje platformerem 3D z mnóstwem animacji pomiędzy kolejnymi zadaniami. Gra została skonstruowana bardzo sprytnie; wiadomo, że dorośli mają mniej czasu i niekoniecznie chce im się zbierać tysiące piórek, jajek czy ganiać przez pół gry w poszukiwaniu jakiegoś przedmiotu. Tu wystarczy stanąć na specjalnym okręgu dostępnym w każdym levelu, a poszukiwany przedmiot sam znajdzie się w naszych rękach. Proste i przyjemne. Tu coś przynieść (na przykład flachę wódy dla stracha), tam przeskoczyć i tak dalej.



Konker czerpie garściami ze znanych filmów i rewelacyjnie je parodiuje. "Szeregowiec Ryan", "The Matrix", "Terminator", "Ojciec Chrzestny" i masa innych filmów są wykorzystane w świetny - i przede wszystkim interaktywny - sposób. Tutaj uwydatnia się kolejna zaleta Konkera - zróżnicowanie kolejnych misji czy poziomów. Mamy nie tylko bieganie, skakanie, zbieranie, używanie, ale także i jeżdżenie, strzelanie, latanie, pełzanie, pływanie, a także mnóstwo mini-gierek.

Część z nich dostępna jest także w trybie multiplayer - jak choćby trójwymiarowa strzelanka na 4 graczy z wiewiórkami, wojna czołgów czy zwyczajne wyścigi. Najlepsze jest jednak zdobywanie plaży - dwóch graczy atakuje, a pozostała dwójka broni prując z wieżyczek strzelniczych.

CONKER'S BAD FUR DAY praktycznie podsumowuje życie Nintendo 64. Ponad dwie godziny liczonych w czasie rzeczywistym filmów i kilkanaście godzin samej gry były ostatnią rzeczą, dla której jeszcze warto było mieć tę konsolę. Po ukończeniu przygód wiewióra wysłużone Ninny może spokojnie zasnąć na dnie szafy. Żegnaj, Nintendo 64.

Gulash

Nintendo 64 **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

Wydawca: THQ
Producent: Rare
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: Rumble Pak

ALONE IN THE DARK

PlayStation już ledwo zipie - to niezaprzeczalny fakt. Mimo całego tego krakania, szarej maszynce zostało jeszcze trochę życia. A co jakiś czas pojawiają się nowe gry, na które rzucają się praktycznie wszyscy. Przed wami taki właśnie szlachetny kamień.

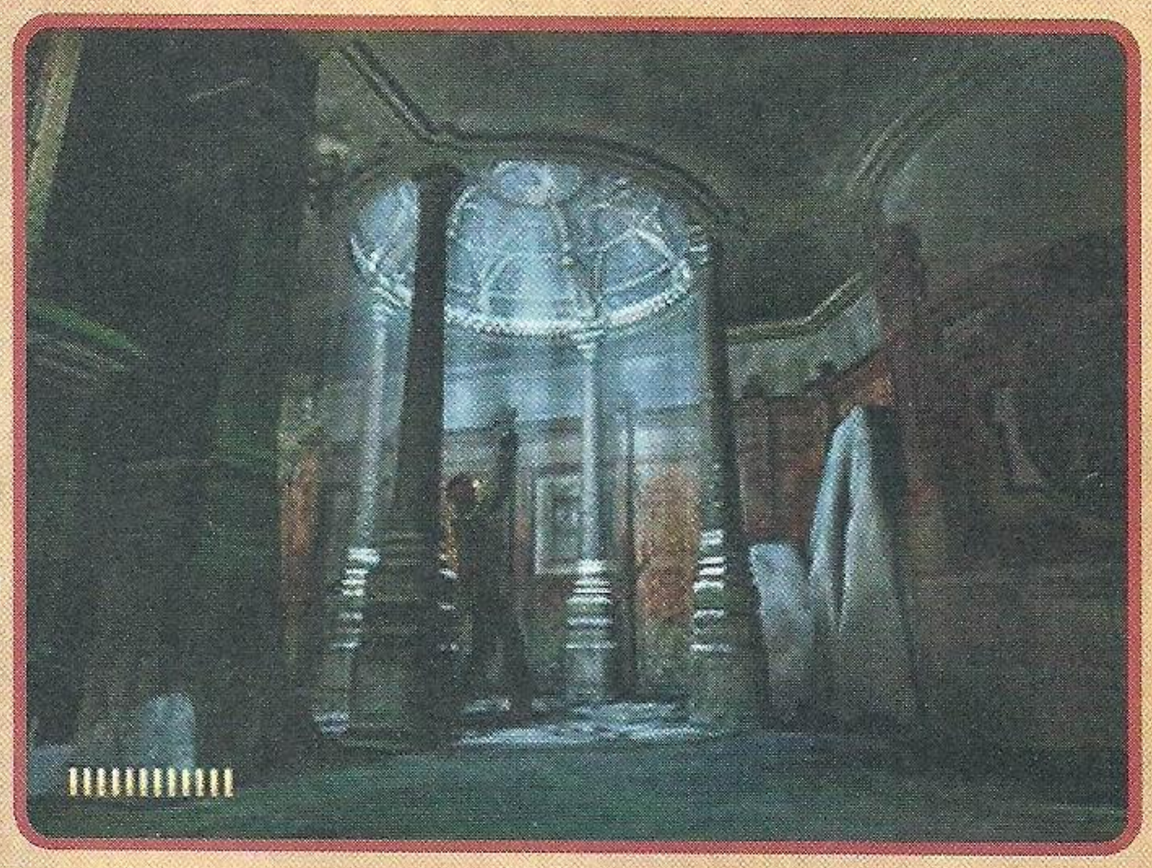
Nadejście tej gry zapowiadał u nas miesiące temu obszerny artykuł, gdzie mogliście zapoznać się pokrótce z fabułą gry. Gwoli przypomnienia: niejaki Edward Carnby leci na Wyspę Cieni aby dowiedzieć się dlaczego zginął jego przyjaciel Fisk. Ed występuje również w roli ochroniarza pani antropolog Aline (której celem jest odnalezienia profesora Obeda Mortona). Pod przykrywką prostoty kryje się jednak o wiele bardziej złożona afera. Zwiedzając wyspę poznamy miedzy innymi historie rodziny Mortonów oraz starożytnego plemienia Indian Abkanisów. Zdradzę jeszcze, że fabuła kręci się wokół magii i to jak najbardziej czarnej. Zresztą sama nazwa miejsca, po którym będziemy się poruszać może budzić grozę. A przynajmniej próbuje.

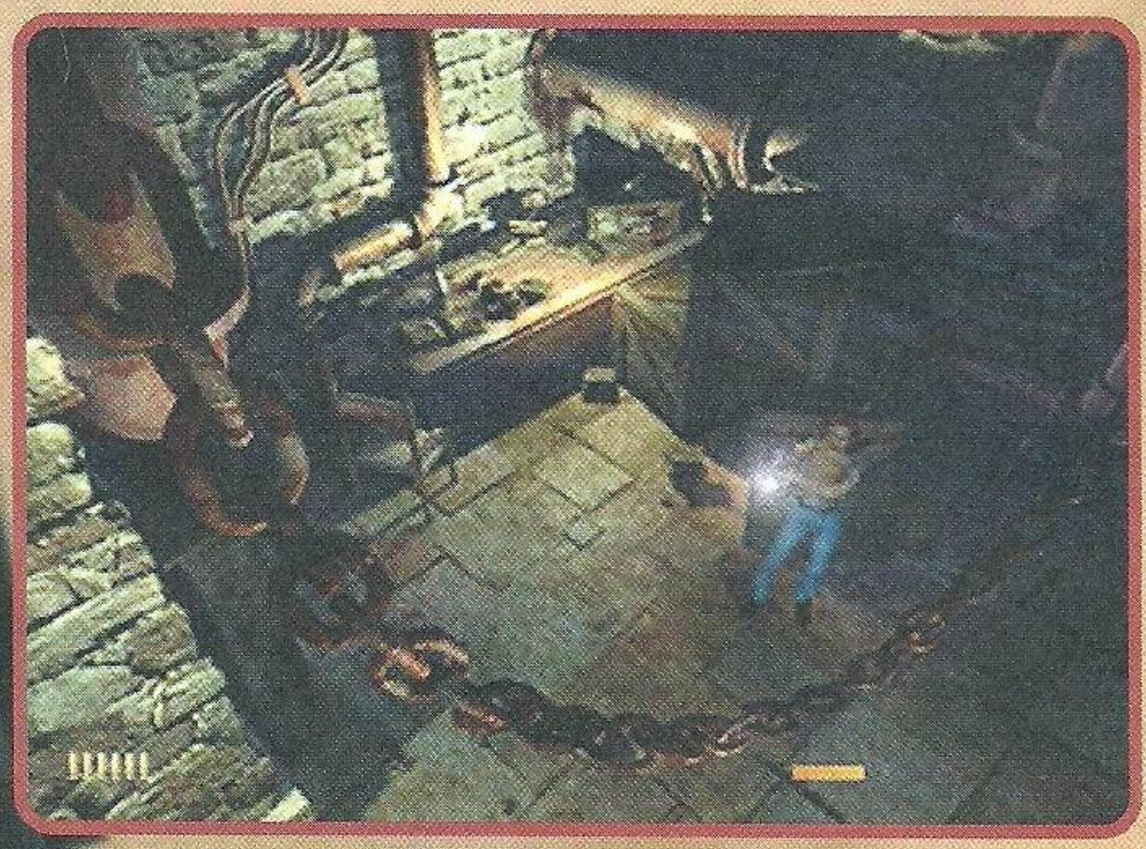
I właśnie po tym mrocznym skrawku lądu przyjdzie nam śmigać jako Edward, jak i Aline. Trzeba przyznać, że autorzy nie poszli na łatwiznę i postacie różnią się nie tylko wyglądem i ścieżkami, ale również sposobem ich prowadzenia.

Edward to typowy człowiek do czarnej roboty. Grając nim przyjdzie nam wysilać tak mózgownicę, jak i palec odpowiedzialny za spust. Z większym naciskiem na ten ostani.

Gdy wskoczymy w szaty pani antropolog, czeka nas więcej główkowania. Jej kontakt ze stworami ciemności jest o wiele rzadszy niż Edwarda. Objawia się to choćby w tym, iż Aline spotyka głównie na swej drodze słabsze potwory, umykające po wpływem światła latarki. Edward z kolei może szybciej pobawić się pełnym zestawem uzbrojenia.

A jest czym. Oprócz standardowych pistoletów, strzelb i granatników możemy znaleźć kilka "awangardowych" spluw, jak na przykład działo plazmowe czy elektryczny pistolet. Całe to ustrojstwo przyjdzie nam przetestować na mieszkańcach Wyspy Cieni. Najczęściej spotykamy różnej wielkości demony powstałe z mroku. Począwszy od małych pokrak znikających po zapaleniu światła, a skończywszy na ogromnych bestiach zdolnych odrzucić nas na kilka metrów. Do tego dochodzą pająki i zmutowane pieski. Nie mogło także zabraknąć nieśmiertelnych (nie dosłownie) zombiaków, które stanowią nieodłączny element tego gatunku gier. Zresztą na anihilację stworów położono tu mniejszy nacisk niż np. w RESIDENT EVIL. Prawie wszystkich przeciwników można wyminąć nie marnując czasu ani amunicji. Większe znaczenie W ALONE IN THE DARK odgrywają zagadki logiczne. Trzeba uważnie czytać znalezione teksty i słuchać co mówią inne postacie, by nie znaleźć się w sytuacji bez wyjścia. Bez wątpienia wydłuża to czas trwania gry, jednak nie wszystkim musi się to spodobać.

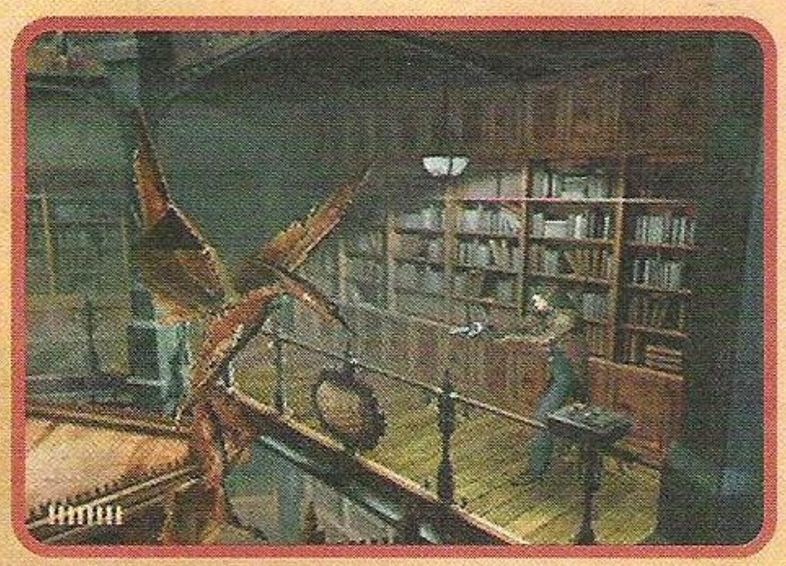




Oprawa audiowizualna jest bez zarzutu. Dźwięki, które towarzyszą nam podczas gry dopasowują się do danej sytuacji, podnosząc tym samym drastycznie poziom adrenaliny we krwi. Ryki zarzynanych stworów, wystrzały i inne efekty tego typu są bez zarzutu. Głosy Edwarda i Aline są również dobrze dopasowane, dzięki czemu szybko można przyzwyczaić się do naszych bohaterów. Na dużą pochwałę zasługują także dialogi. Nie są to już infantylne gadki rodem z RE, tylko normalne teksty. Postacie pocieszają się, dodają sobie otuchy, ale również dowcipkują i docinają sobie. Stają się nam dzięki temu bliżsi. Szata graficzna jest jeszcze lepsza od udźwiękowienia. Ludzie, których spotkamy podczas gry wyglądają tak jak trzeba, a co najważniejsze - nie kontrastu-

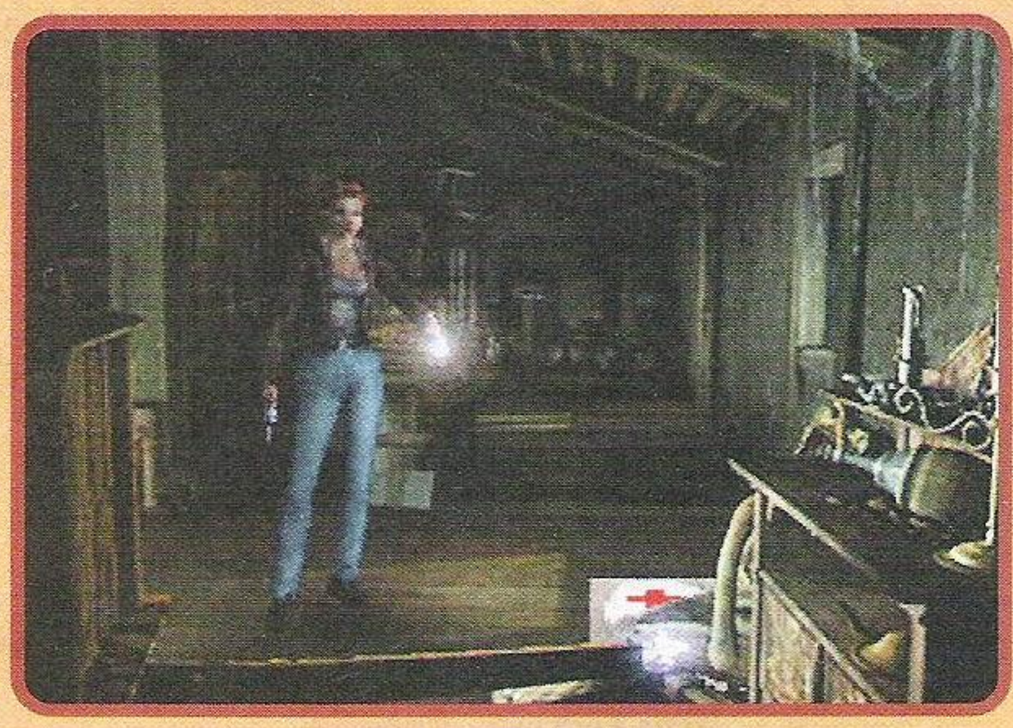
Samotny... ...w autobusie?

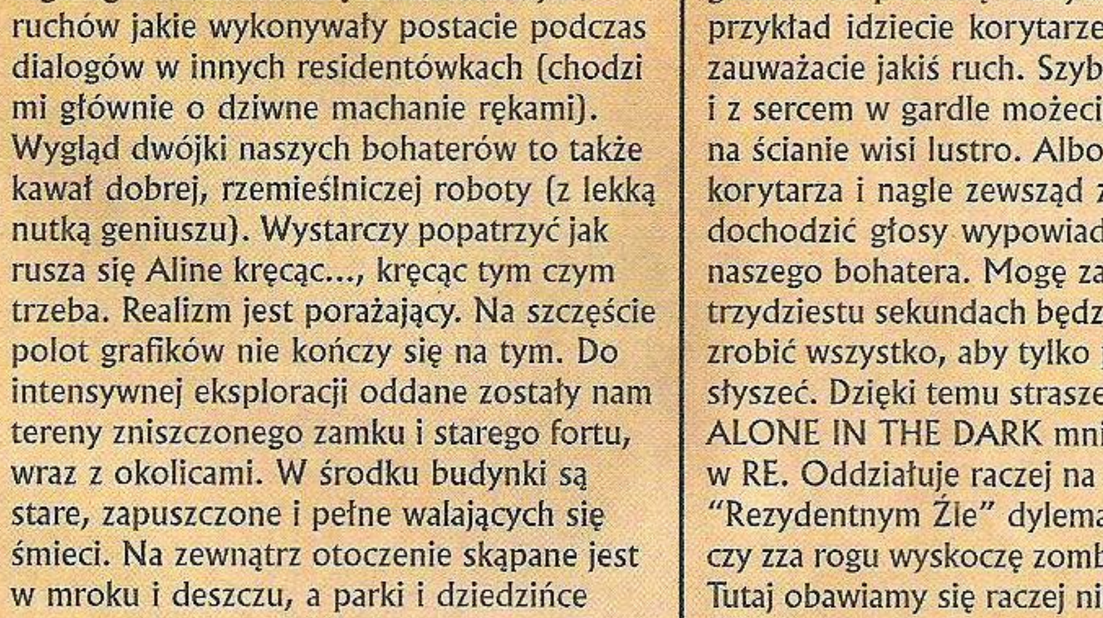
Oprócz recenzowanej przez nas wersji na PlayStation, ALONE IN THE DARK przed wakacjami ukaże się także na Dreamcasta, a we wrześniu bać się będą posiadacze PlayStation 2. W najbliższych dniach pojawi się także przepiękna wersja na GameBoya Kolorowego, na cześć której Pocketto nie raz już piał z zachwytu. Obok dwa screeny - coś niesamowitego, to z ręcznej konsoli? Nie możemy się doczekać...



ją tak z renderowanym otoczeniem jak to miało miejsce w RE (głównie dzięki zastosowaniu szarej palety kolorów). Do tego ograniczono liczbę bezsensownych ruchów jakie wykonywały postacie podczas dialogów w innych residentówkach (chodzi mi głównie o dziwne machanie rękami). Wygląd dwójki naszych bohaterów to także kawał dobrej, rzemieślniczej roboty (z lekką nutką geniuszu). Wystarczy popatrzyć jak rusza się Aline kręcąc..., kręcąc tym czym trzeba. Realizm jest porażający. Na szczęście polot grafików nie kończy się na tym. Do intensywnej eksploracji oddane zostały nam tereny zniszczonego zamku i starego fortu, wraz z okolicami. W środku budynki są stare, zapuszczone i pełne walających się śmieci. Na zewnątrz otoczenie skąpane jest w mroku i deszczu, a parki i dziedzińce naznaczone są starością i rozpadem. Wszystko to tworzy niesamowitą atmosferę opuszczonego i wyklętego miejsca. Właśnie ten klimat jest jedną z najmocniejszych stron ALONE IN THE DARK. Budowany jest on głównie za pomocą różnych scenek. Na przykład idziecie korytarzem i nagle zauważacie jakiś ruch. Szybko się odwracacie i z sercem w gardle możecie stwierdzić, że na ścianie wisi lustro. Albo wchodzicie do korytarza i nagle zewsząd zaczynają dochodzić głosy wypowiadające imię naszego bohatera. Mogę założyć się, że po trzydziestu sekundach będziecie chcieli zrobić wszystko, aby tylko przestać je słyszeć. Dzięki temu straszenie gracza jest w ALONE IN THE DARK mniej obrzydliwe niż w RE. Oddziałuje raczej na psychikę. W "Rezydentnym Źle" dylemat polegał na tym, czy zza rogu wyskoczę zombiak, czy też nie. Tutaj obawiamy się raczej nieznanego. Podobne wrażenia miałem ostatnio, gdy moja dziewczyna (hej malutka) dała mi do przeczytania "Miasteczko Salem". Jeśli więc jesteście fanami takiego psychologicznego straszenia, to powinniście być zadowoleni. Patrząc na tę recenzję można odnieść wrażenie, że AITD to gra bez wad. Tak naprawdę jednak mogę zarzucić jej tylko jedno. Ostatni (i zarazem jedyny) boss w grze jest niegodny tego miana. Kiedy człowiek wie, co trzeba robić, może zabić go za pierwszym razem. To naprawdę odbiera część przyjemności płynącej ze zwycięstwa. Jeśli lubicie residentówki, to nie trzeba przekonywać was nawet przez chwilę dłużej. Jeżeli zaś nie pasuje wam ten gatunek, to może pora się przestawić, bo wątpię, aby na PSX-a pojawiło się jeszcze coś lepszego. Jednym słowem grajcie, grajcie i jeszcze raz grajcie.

Flik





PlayStation **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

Wydawca: Infogrames
Producent: Darkworks
Liczba Graczy: 1
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

SAM W CIEMNOŚCIACH

Pozycja obowiązkowa. Ale chyba od początku wiedzieliście, że tę grę trzeba będzie nabyć. Superfajny survival horror, który w całości spełnia pokładane w nim nadzieje. Może troszkę zawodzą potwory - nie są zbyt przerażające, ale atmosferę umiejętnie podkręca trochę podobny do silenthillowego klimacik. No i ta grafika - nie spodziewałem się, że będzie aż tak fachowa.

[Banan]

Wiecie? Znowu myślałem. Tym razem nad wstępem do recenzji gry Silver. Pomysł zabłyśnięcia moją wiedzą chemiczno-fizyczną odpadł od razu, ponieważ nie jest związany z fabułą. Również jakiekolwiek dwuznaczności na temat kobiet i ich uwielbienia wszelkich, czasami nad wyraz tandetnych, błyskotek nie wchodził w rachubę. Z powodów oczywistych. Ale myślę, że już mam...

SILVER

Silver jest grą rpg. A więc: wielki, mocarny, zły do szpiku kości i do tego tytułowy Silver jest panem pewnej krainy. Postanowił poślubić piękną kobietę, a że był panem bardzo złym, zaczął porywać wszystkie mieszkające w okolicy kobiety przy pomocy wiernych sług. W swoim śmiałym planie Silver popełnił jednak jeden błąd. Otóż porwał kobietę niejakiego Davida. Niejaki David rozwścieczony i nieutulony w żalu postanowił odbić swoją kobietę, a co więcej - zdobyć też osiem magicznych kul rozrzuconych po całym świecie i raz na zawsze rozprawić się ze złym (i brzydkim) Silver'em. Skutkiem ubocznym całej akcji oczywiście będzie uratowanie świata i transformacja niejakiego Davida w Davida - bohatera. Jednym słowem: standard...

Na to co widzimy na ekranie ma wpływ fakt, iż SILVER jest w kwestii wizualnej PeCetowym odpowiednikiem FINAL FANTASY VII; teraz zagościł również na DeCeku. Gra powstała oczywiście na fali popularności Finala i przejęła po pierwowzorze kilka charakterystycznych cech. Postacie są miniaturowe, a tła renderowane. Jednak aby nie można było posądzić autorów o kserowanie na całej długości, postanowili wprowadzić odpowiednie zmiany. Przede wszystkim (co grze zaliczam na duży plus) środek ciężkości został przesunięty z fajerwerków wizualnych na słuchowe. Tak, tak - wszystkie kwestie w grze są mówione. Co śmieszniejsze, pełny dubbing lepiej wyszedł na zdrowie postaciom, które pojawiają się w grze tylko na chwilę, niż głównym bohaterom.

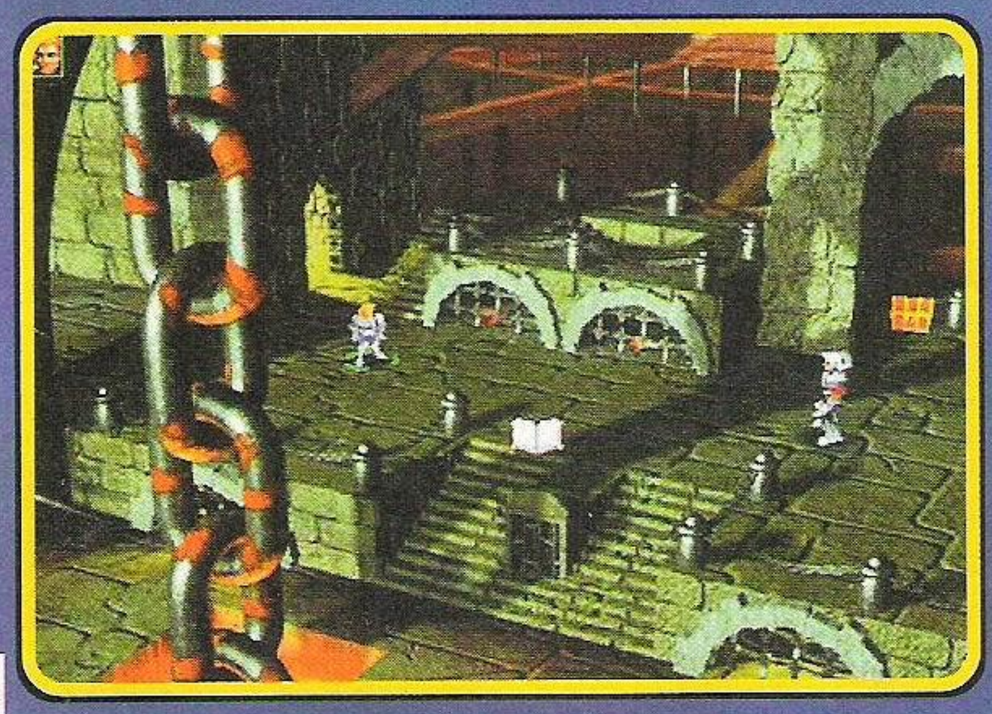
Druga sprawa to walka. Toczy się ona w czasie rzeczywistym. Władając bronią białą mamy do dyspozycji kilka podstawowych ciosów, jak i specjale, których uczymy się podczas naszych wojaży. Dostępna magia to w większości ataki na dystans. Wszystkie są podporządkowane naturalnym żywiołom. Menu w którym wybieramy broń, lekarstwa, przedmioty itd. jest bardzo wygodne. Podzielone jest na osiem części, po których poruszamy się przy pomocy analoga. Każde podmenu ma również osiem części, co wyjaśnia całą sprawę. Jednak jest mały minus. Otóż po wybraniu jednej opcji jesteśmy natychmiast z niego wyrzucani co uniemożliwia ustawienie kilku rzeczy naraz. Czasami sprowadza się to do ciągłego wchodzenia do menu, szybkiego wybierania broni, zadania dwóch ciosów i znowu do menusa...

Ciekawostką jest to, że nie podróżujemy sami, lecz w gronie dwóch towarzyszy, którzy (w miarę możliwości) pomagają nam w walce. Podczas przygód przyjdzie nam zwiedzić wiele ciekawych miejsc. Od lodowych jaskiń, przez bagna, aż po egzotyczne świątynie. Będziemy też naturalnie walczyć z najróżniejszymi rodzajami przeciwników. Każdy z nich będzie miał swoje mocne i słabe strony, które oczywiście należy wykorzystywać. SILVER nie ustrzegł się jednak kilku wad. Pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy to przeciętnie wyrenderowane tła - są gorsze niż te w FFVII. Jest ich niewiele, są mało szczegółowe i szarobure. Może przesadzam - niektóre są kolorowe. Postacie są małe i kiedy walka przeniesie się w odleglejszy punkt scenerii, wydaje się, że zaraz znikną. Poza tym każda lokacja (nawet najmniejsza) musi się chwilę ładować... I jeśli myślicie, że to już szczyt wszystkiego, żeby nie potrafić zrobić rzeczy, która już na PSX była możliwa, to mam jeszcze ... Animacji jest, uwaga, kilka (można policzyć na palcach jednej ręki), a muzyka to nudnawe bum-bom. Tu autorzy dali totalną plamę.

Brać czy nie brać? Powiem tak: jeśli masz tylko DC, skończyłeś już te wspaniałe PSO, Grandię 2, Lodoss'a i nadal nie masz dość - możesz brać. W innym przypadku radzę najpierw łyknąć trzy powyższe tytuły.

Pozostaje mi już tylko jedno. What's my name?

o.g.

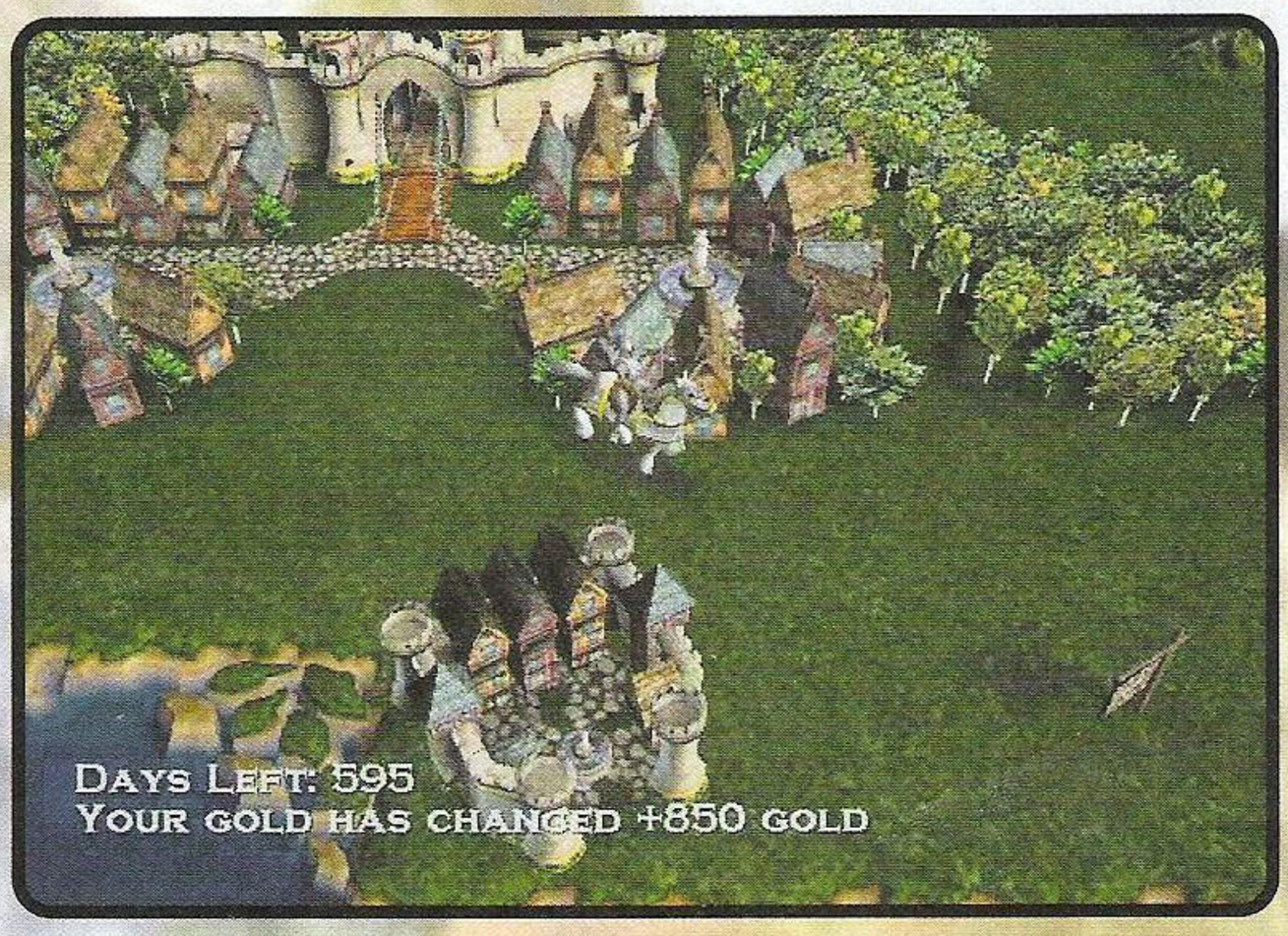


Dreamcast **7**

GRAFIKA	7
DŹWIĘK	6
MIÓD	7

Wydawca: Interplay
Producent: Interplay
Liczba Graczy: 1
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

Jedna z najbardziej znanych i docenianych serii gier strategicznych na PC pojawiła się w końcu na konsoli. W drodze z blaszaka na PS2 zmieniła się niemal nie do poznania.



Czy to dobrze? Tak i nie. Tak, bo jest bardziej rozrywkowa, łatwiejsza i szybsza. Nie, bo zniknęły niemal wszystkie elementy, które ją charakteryzowały. Z rozbudowanej strategii z zarządzaniem finansami i surowcami nie ostało się prawie nic. Ulepszanie swoich zamków i armii też już nie istnieje. Część rpg'owa także została poważnie uproszczona. Po tych zabiegach trudno już zaliczać ją do strategii. Jest to namiastka epg-a i gry taktycznej. Gra wprawdzie nadal jest wciągająca i fajna, ale w inny sposób niż poprzednio.

Jak to się odbywa? Ot, po prostu, poruszamy się postacią na koniu po mapie i eksplorujemy. Znajdujemy skrzynie ze skarbami, walczymy z napotkanymi potworami i zdobywamy zamki. A to wszystko po to, żeby zdobyć tytułową "Różdżkę ze Smoczej Kości". Jest ona potrzebna do uzdrowienia naszego suwerena. Niejako przy okazji mamy pokonać pewnego złego koleżkę. A do tego potrzebne jest wojsko.

Nowe oddziały możemy rekrutować albo w zamku króla, albo w niektórych punktach mapy. Oczywiście za kasę, a tę z kolei zdobywamy wygrywając bitwy, bądź bawiąc się w łowcę nagród. Znajdujemy zamek, w którym siedzi jakiś złoczyńca i idziemy do najbliższego miasta. Tam podpisujemy na niego kontrakt i wracamy aby zdobyć zamek i pojmać łobuza. Po pojmaniu kilku z nich królowa uhonoruje nas podniesieniem poziomu doświadczenia, dzięki czemu będziemy mogli rekrutować silniejszych wojowników.

I tak do końca gry. Więcej kasy, więcej wojska, czarów i mocniejsi przeciwnicy. Niestety, gra ma pewien (i to spory) feler. Niewielka liczba rodzajów wojsk. W wersji PC nie można się było ich doliczyć, a tu jest ich o wiele mniej. Po kilku godzinach ma się chętkę zobaczyć jakiegoś nowego potwora, a nie w kółko te same Orki, Ogry, Krasnoludy czy Szkielety. Przydałoby się większe urozmaicenie. Może w drugiej części...

Oryginalny HOMM był grą w całości turową. Teraz tylko walki są turowe, a poruszanie postaci po mapie odbywa się w czasie rzeczywistym. Mapa do złudzenia przypomina te używane w pierwowzorze, ale wszystko jest oddane w pełnym 3D. Wprawdzie tekstury nie są zbyt szczegółowe ale i tak wygląda to fajnie, kolorowo i oddaje klimat fantasy. Obiektów na mapie jest naprawdę niewiele: zamki, miasta, skarby, potwory i ich siedziby, z rzadka teleport. Trochę tego mało.

Bitwy wprawdzie fajne i efektowne ale po pewnym czasie mogą się znudzić bo przeciwnik nie jest zbyt bystry i może pokonać nas tylko przewagą liczebną. Kolejną absolutną nowością jest to, że wszystkie postacie walczących wojowników, potworów czy martwiaków są bardzo ładnie wymodelowane w trójwymiarze. Prezentują się klimatycznie, są szczegółowe i naprawdę nieźle wyglądają podczas walki. Walka odbywa się na następujących zasadach: każda z walczących postaci ma swój zapas punktów ruchu i może zaatakować raz na rundę walki. Całość przypomina trochę szachy, choć zaatakowane postacie mogą oddać cios (ale tylko pierwszy, na kolejne ataki już nie odpowiadają). Oczywiście gra fantasy nie może się obejść bez czarów. Jest ich jednak bardzo mało: tylko dziesięć bojowych i siedem do używania podczas poruszania się po mapie. Na dokładkę czary trzeba kupować, a nie można się ich nauczyć.

Oczywiście gra jest udźwiękowiona, a podczas podróżowania po krainach przygrywa nam spokojna, klimatyczna muzyczka. Podczas bitwy słychać odgłosy uderzeń i jęki walczących ale te są zbyt monotonne i po dziesiątej stoczonej potyczce zaczynają nużyć. Ale w całości grafa plus muza, Hirołsi prezentują się bardzo przyjemnie, choć nie powodują opadu szczęki z wrażenia.

Mam mieszane uczucia. Grałem we wszystkie części HOMM na blaszaku. Ta nie jest do nich ani trochę podobna. Jest fajna, wciągająca i ciekawa, ale zbyt prosta dla wytrawnego wojownika. Martwić się należy tylko i wyłącznie o kasę.

Mam nadzieję, że stopień skomplikowania rozgrywki wzrośnie i w następnej części będzie można rozbudowywać swój zamek i zajmować kopalnie, bo tego najbardziej mi brakuje. Wszystko jest jednak na dobrej drodze, zawsze chciałem mieć walkę trójwymiarowymi postaciami w strategii turowej, no i mam. Może teraz spełnią się moje kolejne życzenia w tej kwestii? Oby!

Marcellus

PlayStation 2 **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Ubi Soft
Producent: New Line
Liczba Graczy: 1
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Meamry Card 8MB

Dreamcast z trudem ustrzegł się błędu jaki przypadł w udziale twórcom N64. Liczba porządnych i ciekawych rpg-ów wydanych na tę konsolę, w zależności od gustu gracza, może wynosić dwa - jeżeli ktoś lubi naiwne, długie i ładne graficznie rpg-i, albo też zero jeżeli ma się ochotę ma coś w stylu Finala.

Skies of Arcadia™

SKIES OF ARCADIA zalicza się do tej pierwszej grupy. Dołącza ona do takiego sobie EVOLUTION i niezłej GRANDII. Niezłej w pewnych kręgach. Szkoda, że się do nich nie zaliczam.

Nie wiem co się dzieje, ale twórcy gier zachłysnęli się nowymi konsolami. Autorzy rpg-ów na Dreamcasta po prostu nie potrafią zapełnić tych wszystkich wielkich przestrzeni, jakie pokazują w swoich grach. Sylwetki postaci rzeczywiście są bardzo dopracowane, nie sposób jest też nie docenić ładnych tekstur i animacji. Kilkakrotnie graficy wykazują się też podziwu godną wyobraźnią przy projektowaniu pewnych lokacji. Jednak samo wejście do środka budzi już mieszana uczucia. Zarówno w EVOLUTION, jak i SKIES OF ARCADIA te wspaniałe, na pierwszy rzut oka budzące zachwyt jaskinie czy komnaty mieszczące się w imponujących budowlach wyglądają jak zrobione z kilku wyciętych z kartonu tekturek. Są zupełnie wyprane z jakichkolwiek ciekawych i przykuwających oko elementów, a ich przemierzanie jest nudne i męczące. Po prostu dla mnie Dreamcastowe rpg-i są sztuczne i plastikowe (może z wyjątkiem GRANDII).

Skoro już zrzuciłem z serca to, co mi na nim leżało mogę zająć się wreszcie samą Arcadią. Historyjka jest niesamowicie banalna. Grupka bohaterskich podniebnych piratów przemierza przestworza łupiąc złe i bogate statki wojsk wrogiego Imperium. Na pokładzie interesującego nas przed wzgląd na głównego bohatera statku zasiada pan kapitan Dyne wraz ze swoim synem Vyse'em. Vyse nosi coś w rodzaju monokla, jest miły, sympatyczny, życzliwy i w ogóle super. Na plus zaliczyć można fakt iż nie jest zdeformowany, a to już coś. Vyse wraz z ekipa trafiają na początku gry na statek prowadzony przez zniewieściałego Alfonsa (jak zauważyliście po wielkiej literze nie chodzi o zawód, a o imię), który właśnie schwytał pewną tajemniczą damę. Już w ciągu pierwszych dwudziestu minut mamy do czynienia z maksymalnym rozdziałem ról na osoby dobre i złe - Alfonso jest zdradliwym tchórzem bez żadnych zasad, poza tym jest zepsuty swoim wysokim pochodzeniem i ma kobiecy głosik. Z kolei Vyse pokazuje się z jak najlepszej strony, jest bohaterski i w ogóle. Aha - należy wspomnieć, że akcja gry rozgrywa się na pokładach majestatycznych

statków powietrznych, latających sobie pomiędzy zawieszonymi w przestrzeni wysepkami i miastami. Ciekawy to pomysł.

Tak więc po krótkiej walce Vyse wraz z koleżanką ratują nieznajomą, łupią statek Alfonsa, który wcześniej nawiał a następnie - tylko posłuchajcie - nasi bohaterscy piraci puszczają całą załogę dopiero co złupionego statku wolno. No, ale nieważne. Fabuła z czasem nabiera rozpędu i oczywiście dochodzi wreszcie do motywu ratowania świata. Niestety nie zrywa ze swą przerysowaną, maksymalnie naiwną konwencją. Chociaż nie brak tu kilku mniej łatwych do przewidzenia zwrotów akcji.

W grze mamy do czynienia z bardzo często występującymi walkami. Odbywają się one na dwa różne sposoby. Jedne z nich - tradycyjnie turowo przy użyciu oręża naszych bohaterów, a drugie - przy pomocy latających statków. Te pierwsze to standard. Jest tylko jeden ciekawszy wskaźnik, który decyduje o tym czy możemy wykonywać specjalne ataki. Napełnia się on z każda mijaną turą. Kiedy osiągnie odpowiedni poziom - odpalamy. Oprócz specjalnych ataków możemy walić też normalnie, magią, uciekać, zasłaniać się i czekać kolejkę ładując pasek specjali. Ogółem walki są zrealizowane na przyzwoitym poziomie, nie brakuje ładnych efektów towarzyszących specjalnym atakom czy miotanym zaklęciom, ale nie jest to nic czego w tej czy innej formie nie było w innych grach. Można tylko wspomnieć o trudnych i wymagających spotkaniach z bossami, którzy potrafią napsuć sporo krwi.

Bardziej interesujące wydają się początkowo walki okrętów podczas których prowadzimy rozgrywkę raczej strategiczną, ale z czasem okazuje się, że starć w grze jest zdecydowanie zbyt wiele. I wtedy zaczyna się irytacja.

Autorom nie udało się uniknąć wpadnięcia na pomysł maksymalnego przedłużenia czasu gry poprzez wrzucenie do środka bardzo częstych walk z przeciwnikami. Jest to strasznie denerwująca na dłuższą metę sprawa. W sumie gra wystarcza na kilkadziesiąt godzin i nie brakuje jej niczego do tego aby nazwać ją bardzo porządnym i solidnym rpg-iem. Brakuje jej za to czegoś co potrafiłoby wskazać ją jako pozycję wybitną i godną naśladowania. Najfajniej wygląda to wszystko podczas lotów statkiem, ale nie na tym przecież ta gra się opiera.

Banan

Dreamcast **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: Sega
Producent: Overworks
Liczba Graczy: 1
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit.

POCKET

PIRACTWO LEDWO ROŚNIE...

Spoko, spoko. Żeby powiedzieć, że kwitnie – nie ma szans. O ile w przypadku dużych konsol problem jest spory, o tyle Kieszonsolki trzymają się dobrze. Dlaczego? Przede wszystkim ze względu na nośnik. Carty nie są najtańsze w podrabianiu. I jakby nie kombinować trzeba nieco kasy zgarnąć, nawet jak się je podrabia. A po wtóre – po jakości. Nie da się carta podrobić dobrze. Nie dajcie się oszukać.

Po czym poznasz pirata? Pirata poznasz po tym, że jest tańszy. Piracki cart z jedną grą kosztuje koło 50 złotych. Spoko. Czego się nie spodziewajcie? Cudów. Nie ma szans, żeby domowym sposobem podrobić linię produkcyjną Nintendo, która należy do największych i najdroższych na świecie. Tak więc liczcie się z tym, że gry od piratów mogą się po prostu powiesić, albo skończyć nie w tym momencie, w którym byście chcieli (np. po 3 poziomie, a gra ma 20), albo przestać działać, bo obluzuje się płytka w środku. Dlaczego? Brak kontroli jakości - wszystkim zwisa dobro klienta. Pirata dobrze poznać też po tym, że występuje w odmianie „składanka", czyli kilkanaście gier na jednym carcie. Co wtedy? Nie liczcie na dobrą jakość gry w ogóle. Grafika na składankach jest licha, bo i jakość tych cartów jest do d... To praktycznie najgorsze dostępne carty.

Wreszcie na koniec – przyjrzyjcie się pudełkom. Jeśli brak jest ślicznej, kolorowej książeczki z opisem, albo dodatków (np. w Pokemonie TCG jest rzadka karta z hologramem), a rysunek tak mętny, jakby ktoś kredkami świecowymi rysował – to też pirat.

Nawiasem - ciekawi mnie, jak poradzą sobie piraci z KIRBYm (recenzja w tym numerze). Nie poradzą sobie wcale. Bo carta z sensorem ruchu ciężko podrobić (nie, że się nie da, ale się nie opłaca).

Tak więc pamiętajcie – strata jakości w przypadku piratów na GBC jest widoczna gołym okiem. Oto więc odpowiedź na wasze pytania: dlaczego PRINCE OF PERSIA powiesił mi się w połowie, dlaczego POKEMON RED nie działa poza miastem, albo dlaczego nie mogę zapisywać stanu gry w TOY STORY RACER.

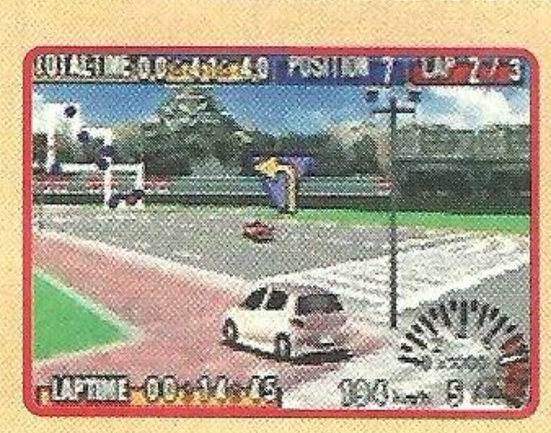
pocketto@poczta.wp.pl

news - news - news - news - news - news - news - news - news - news

Z listów, jakie od was otrzymuję wynika jasno: Mania GBA, jest naszą manią! Nie nerwowo – jeszcze tylko parę dni. Liczycie?

Activision zdecydowanie uderza w kierunku universum Marvela. Już zapowiedziano kilka szokujących tytuów: SPIDER MAN 2: THE SINISTER SIX (czyli druga część Pajączka znanego z GBC), SPIDER MAN: MYSTERIO'S MENACE (scrollowana chodzonka, gdzie Pajączek podróżuje przez świat chorej fantazji Mysteria), X-MEN: WOLVERINE'S RAGE (rosomak znów w akcji – dostępna opcja *rage*, wprowadzająca w berserk), X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE – gra składająca się z dwóch opcji – przygodowej (tu też multiplayer) i mordobicia. Oczywiście na GBA. 40 postaci uhhh... A łyżka na to... dum! – zemdlała.

THQ zgarnęło prawa do wydania ADVANCE GT w USA. Gra nazywać się będzie GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING. 40 samochodów znanych fabryk światowych, a na dokładkę 32 trasy. Żyć nie umierać. Acha! Kiedy? GTACR będzie oczywiście tytułem startowym na GBA w USA.



Id Softtware, kolesie odpowiedzialni za DOOMa (między innymi), postanowili ostro odświeżyć ten tytuł. Nowy DOOM na blaszaki stanowi prezentację mocy najnowszej karty graficznej, GeForce3. Miodzik. A z drugiej strony mamy zapowiedź DOOMa na GBA. Nie wiadomo jeszcze co posłuży za wzór – czy ULTIMATE DOOM, czy DOOM II, ale prace ruszyły. Sam począteczek – będziemy śledzić.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 już w fazie produkcji. Żeby dowiedzieć się czegoś o części 2 – zapraszam do zapowiedzi. Część 3 zostanie stworzona jednocześnie na GBC i GBA.

Jeśli zaś mówić o ciekawszych grach na GBA, to zwróćcie uwagę na tytuł LADY SIA. Zręcznościówkowy, scrollowany platformerek z królową elfów w roli głównej. Kodowana przez Francuzów – będzie ostro.

Oto plany NewKidCo na 2001 rok:
Game Boy Color: SESAME STREET SPORTS, E.T.: DIGITAL PLANNER, E.T.: ESCAPE FROM PLANET EARTH, E.T. & THE COSMIC GARDEN, DRAGON TALES ADVENTURES.
Game Boy Advance: E.T.: THE EXTRA-TERRESTRIAL, TOM AND JERRY: THE MAGIC RING.
Co widać? Po pierwsze znaczna przewaga GBC nad GBA. I po wtóre – wylew „itich". E.T. zadzwoni wreszcie do domu – zobaczymy jak mu wyjdzie. Zwróćcie też uwagę na TOM AND JERRY – ma być przygodówką z elementami mordobicia. Huhuhu...

Nintendo Power Advance jest nowym czasopismem dotyczącym tylko GBA. Rozpowszechniane rzecz jasna przez Nintendo. Będzie to prawdopodobnie kwartalnik dodawany do miesięcznika – *Nintendo Power*. Fajnie mają, nie?

A oto obiecany w zeszłym miesiącu GBA w kolorze Milky Pink. W USA będzie się nazywał Fuchsia. Dla siostry do kompletu Barbie – jak znalazł.

POKEMON CRYSTAL zbliża się wielkimi krokami. Nie mówi się już o nim, jako o kolejnej części, lecz jako unowocześnieniu wersji GOLD i SILVER. POKEMON CRYSTAL zawierać będzie 251 stworków do odkrycia, jednakże będzie można kopiować je z każdej poprzedniej wersji Pokemona. Jeśli chodzi o drastyczne zmiany – raczej ich nie będzie. Po pierwsze wszystkie pokemony będą miały w pełni animowane ataki – nie zaś, jak dotychczas – migające slajdy. Po wtóre będzie można zagrać dziewczynką. I to na tyle. W Japonii PC będzie kompatybilny z mobile adapterem (który połączy GB z komórką i pozwoli wymienić pokemony z kolegami, na odległość). Gra będzie też kompatybilna z POKEMON STADIUM na Nintendo 64.

A może warto zwrócić uwagę na MAT HOFFMAN'S PRO BMX? Gra rowerowa na GBC, która wreszcie ma szansę coś zyskać w oczach graczy. Będą triki, combosy, trzy tryby rozgrywki i całkiem niezła grafika – vide screen. Chyba trzeba się pokręcić wokół tego tytułu.

W Przygotowaniu: TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Vicarious Visions. Ci kolesie, to Midasy konsol. Czego nie dotkną – zamienia się w złoto. Wręcz nieprawdopodobne. TONY HAWK'S PRO SKATER 2 miał być dobrą grą. Kiedy jednak ukazał się filmik prezentujący to, jak gra się zapowiada – cały świat zamarł. Animacja jest wręcz niesamowita! Pomimo faktu, że GBC nie ma modułu kodowania obrazu 3D, TONY wygląda jak gra trójwymiarowa, z najpłynniejszą jaką można sobie wyobrazić animacją. Ciężko to opisać. Zawodnik wygląda jak najdokładniej animowany zestaw brył. Tło prześliczne. Do tego zestaw sześciu torów, skate shop, kilka trybów gry i nieco secretów. Dynamiczna kamera zbliża się do zawodnika, kiedy wykonuje on skoki tak, że widać wszystko dokładnie. Cieniowanie na przedmiotach i naszym skaterze... Nie mogę. Dziś wyjątkowo tu skończę – popatrzcie na screeny!!!

TIPS & TRICKS

A dzisiaj znów wyjątek w rubryce Tipsów – dla wszystkich zastanawiających się, jaka jest różnica między Pokemonem Gold a Silver i zalewających nas listami - zamieszczamy odpowiedź znawcy. Panie i Panowie... Raptorrrrrrrr!

Hi!

(...)

Pokemon Gold czy Silver, która lepsza i czym się różnią?

(...)

Szczerze mówiąc dla przeciętnego gracza nie ma różnic, ale wyjadacze zawsze się ich dopatrzą. Może zacznę od najbardziej dostrzegalnych rzeczy. Pierwsza, to wygląd carta, jak to na całą serię przystało, każda wersja różni się kolorem carta (wersja niebieska ma niebieski cart itd.). Drugą rzeczą sa imiona, które możemy wybrać na wstępie (lub - jak chcemy - wpiszemy własne), w złotej wersji z gotowych imion mamy: Gold, Hiro, Taylor i Karl. W wersji srebrnej mamy: Silver, Kamon, Oscar i Max. Trzecią rzeczą (co nie wszyscy zauważają) jest to, że w obu wersjach pokemony różnią się wyglądem, a raczej pozami.
Ponadto w Silver kiedy dojdziemy do pewnego etapu gry, za wyzwolenie stacji radiowej z rąk Drużyny R, dostaniemy w nagrodę od Dyrektora Silver Wing (potrzebny do złapania Lugii), natomiast w Gold otrzymamy Rainbow Wing (potrzebny do złapania Ho-oh).
Ostanią rzeczą jaką się różnią obie wersje jest (tak samo jak w Red\Blue) to, iż w jednej wersji spotkamy pokemona, którego nie ma w drugiej wersji (jak mowił Pocketto: jest to chwyt marketingowy). Więc aby złapać wszystkie stworki, będziesz potrzebował obu wersji... (choć wersje Red i Blue też są do tego potrzebne).
Wymieniłem główne różnice pomiędzy obiema wersjami (bo na pewno są jeszcze jakieś).
Co do pytania ktora lepsza:
Doradzić mogę tylko jedno: poczekaj, aż wyjdzie Pokemon Crystal (naprawdę się opłaca), ale o tym pewnie za jakis czas dowiecie się z łamów N+.

RAPTOR

Ps. Japońskie wersje pokemona Rulz!:) (PTCG2 - nic nie rozumiem z napisów, ale jest ql!:)).

ps2. Teraz małe info do wszystkich pokemaniaków: Jeżeli macie jakieś problemy z przejściem, albo cokolwiek związanego z grami o Pokemonach, to wpadnijcie na nasz site poświęcony Pokemonom. Jest tam obszerny dział o grach, który zresztą sam prowadzę, a w nim jest naprawdę wszystko, czego dusza zapragnie! [solvy, kody i poradniki] Adres to: http://pokemon.hoga.pl

ps3. Pocketto: Stary, ale ci zazdroszczę, że miałeś okazję pobawić się GBA!:) - ehh pewnie znowu się zadłużę u rodzinki, by uzbierać kasę na to cacko:).

Ty mi zazdrościsz? Ja sobie sam zazdroszczę! Heheh... Dzięki za info. I co? Rozwialiśmy wasze wątpliwości? Ma rację Raptor? Z takimi jak on, nie zginiemy.

Pozdrowko dla całej kompanii kumpli Raptora. W ramach uznania – puściliśmy reklamę strony internetowej Raptora i spółki. Gratulacje.

MAGI NATION

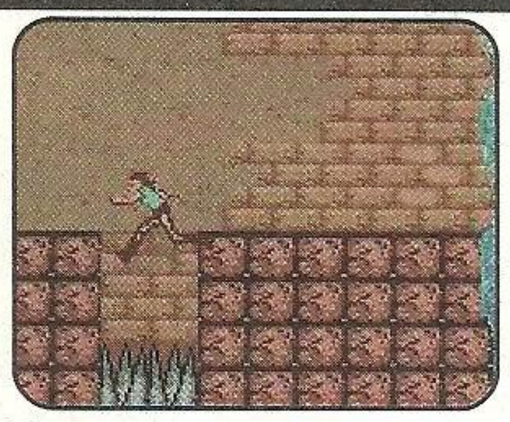
KONSOLA
GBC

WYDAWCA
InteractImg

OCENA
10/10

Teraz powiem uczciwie: nigdy jeszcze nie zostałem tak doszczętnie zmiażdżony przez grę na kieszonsolkę. MAGI-NATION wcale nie musi być grą doskonałą, ale tak jakoś do mnie trafiła, że nie mogę się od niej opędzić (a ona ode mnie).
Zacznijmy od tego: jesteś małym kolesiem, który, żeby koledzy na nowym podwórku go nie wyzywali, włazi do ciemnej jaskini. Tu przenosi się do innego świata, w którym żyją Magi – ludzie, obdarzeni mocą magiczną. W tym świecie istnieje też legenda o Wybrańcu, który go uratuje. Od czego? Właśnie otworzył się portal Ciemności, a Wielki Mędrzec zapadł na dziwną chorobę. Musisz zamknąć portal, wyleczyć mędrca i wrócić do domu. Jak? Nie masz zielonego pojęcia. Magowie użyczają jednak swojej mocy istotom, które przywołują z dziedzin snów. Za pomocą tych istot walczą między sobą i z drapieżnikami świata. Gra przypomina więc nieco Pokemona (do znalezienia 80 istot), ale jest od niej pod wieloma względami LEPSZA! Po pierwsze bajerancki wątek przygodowy. Ludzie mają osobowości, żartują (humor na rewelacyjnym poziomie!), smucą się, obrażają. Dialogi są często bardzo długie i ciekawe. Po wtóre zbierasz potworki, którymi walczysz. Możesz włączyć ich do walki do czterech naraz, a każdy ma inne specjalne ataki. By przyzwać istotę musisz mieć pierścień, który wyrabia się z substancji otrzymywanej po pokonaniu danego zwierzaka. Jeśli chcesz więc przywołać zwierzaka X, musisz pokonać kilka X-ów, żeby mieć tę substancję na pierścień i kupić sobie ową ozdobę. Magi udziela swojej energii zwierzakowi, a po walce zwierzak oddaje mu resztę, która mu została i odchodzi. Jeśli zwierzak padnie – ataki przechodzą na Magi! Magi też może czarować i walczyć ramię w ramię ze swoją gromadką potworów! Dalej. Zbiera się różne mistyczne artefakty i magiczne przedmioty, które dają różne supery zwierzakom i tobie... Ech... Mógłbym o tym książkę napisać. Gra jest bajerancka!!! Wszyscy maniole Pokemonów – musicie to porównać z waszymi ulubionymi grami. Jeśli idea Pokemonów pójdzie w tę stronę – rzucam wszystko w diabły i zaczynam grać, grać, grać!!! **[Pocketto]**

THE MUMMY RETURNS



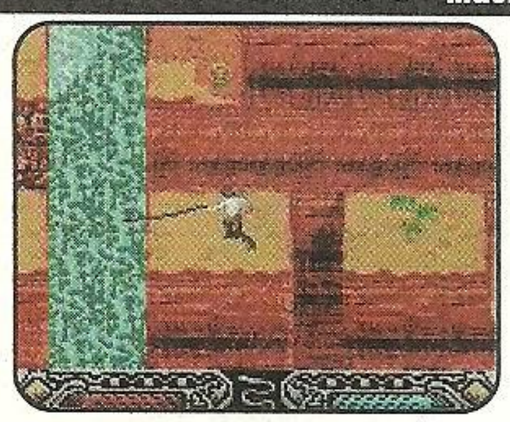
KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Universal

OCENA
7/10

Mimo, iż drugiej części "Mumii" jeszcze w kinach nie uświadczysz, to mamy już jej powrót na GameBoya Color. I – co muszę podkreślić – choć wykonanie jej pozostawiać może jeszcze nieco do życzenia, należy pochwalić starania, jakimi wykazali się koderzy. Po pierwsze MUMMY RETURNS jest grą zręcznościową. Idziemy głównie przed siebie. Mamy do wyboru kilka postaci, a każda z nich będzie miała inne możliwości. I taki też jest podział misji – jest ich kilka rodzajów. Na przykład są takie pt. „uciekaj". Lecimy sobie w prawo, lub w lewo, a za nami widać coś co nas goni (np. rój pszczół). Jeśli tylko zwolnimy – amen. Drugi rodzaj misji, to „przejdź". Mamy przejść od punktu A do B, a w międzyczasie zwalczyć kilku wrogów, pozbierać magazynki i liczyć naboje. Na uwagę zasługuje tryb autocelowania. Wreszcie inny rodzaj poziomu – „strzelaj". Tu ekran zamienia sę w widok z oczu bohatera, obraz jest nieruchomy (np. wnętrze jadącego autobusu), i mamy porozwalać terrorystów (np. chowających się za fotelami), kryjąc się i unikając. A więc shooterek. Jeśli lubicie takie zręcznościowe kombajny – fajna sprawa. **[Pocketto]**

Indiana Jones And the Infernal Machine



KONSOLA
GBC

WYDAWCA
THQ

OCENA
8/10

Ciężko było mi się to tej gry przekonać. A to ze względu na jej monotonny początek. Dalej jednak było już całkiem zgrabnie. INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE, to gra przygodowa. Elementy zręcznościowe są tam dość mało istotne (np. można po milion razy skakać przez przepaść i spadać na półkę poniżej, by powtórzyć próbę). Spokojnie. Sporo zaś łamigłówek, wiercenia się i zbierania pamiątek. Pamiątki są dość istotne, ze względu na pojemny plecak Indy'ego. Oprócz miejsca na bat i pistolet, jest trochę możliwości wykorzystania kieszonek plecaka (począwszy od apteczek dwóch rodzajów – odtrutka na jad węży i pierwsza pomoc).
Tak czy owak INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE jest grą dla starszych graczy. Cierpliwych, którzy cenią sobie klimat gry i dopowiedzą to, czego nie widać na ekraniku Pana Kolorowego. Jeśli już przysiądziecie do tej gry – liczcie się z kilkoma dobrymi godzinami zwiedzania jaskiń, pływania po jeziorkach i biczowania skorpionów.
[Pocketto]

CzArNy KąCiK PoCKEt

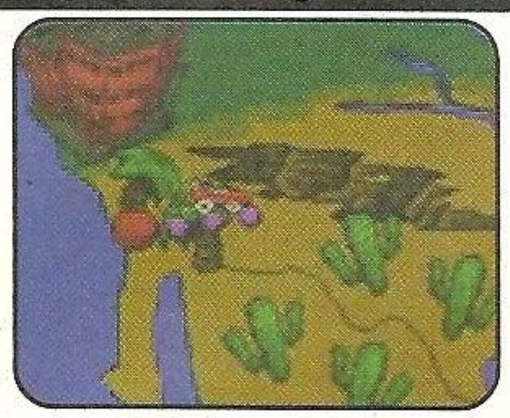
Oto kącik, w którym będziemy pisać o grach ewidentnie słabych. Nie powinniście wydawać na nie kasy. Szkoda na ich recenzje miejsca w POCKECIE, choć tytuły często mogą kusić.

No proszę, jaki wzorcowy miesiąc! Nie zmieściły się nam wszystkie dobre gry (np. nowy TINTIN), a za to do czarnego kącika mamy tylko dwie. Oby tak dalej – życzy koderom redakcja magazynu, hihihi.

RAINBOW ISLANDS [GBC] – Jest to platformerek, którego prosta idea polega na skakaniu i zbieraniu punktów w postaci różnego rodzaju radosnych przedmiotów (rybek, owoców, itp). Problem zamyka się w trzech elementach: grafice – która jest potworna, grywalności – która jest niska, jak Małysz oraz grupie docelowej – która jest nieznana. Dla dzieciaków za trudne, dla dorosłych za nudne. [4/10]

ROCKET POWER [GBC] – Pełzakowych grafik ciąg dalszy. Chyba się to koderom spodobało. Co w związku z tym? Ano to, że gra jest brzydka i zupełnie niegrywalna. Elementy zręcznościowe (jazda na rowerze, desce, itp) nie dają radochy przede wszystkim dlatego, że za małe jest pole widzenia gry. I weź coś zdąż... [3/10]

MICKEY Speedway USA



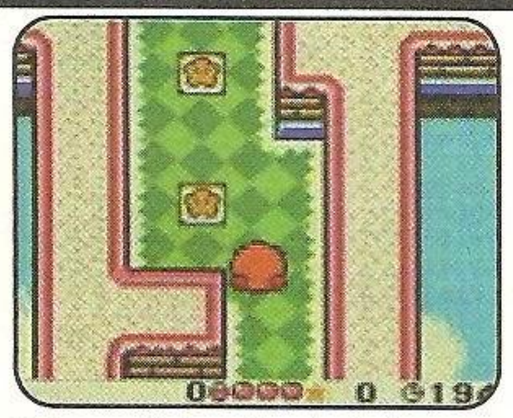
KONSOLA: GBC

WYDAWCA: Natsume

OCENA: 9/10

Sporo tego, jak na jedną grę, ale spróbujmy w pigułce. MICKEY'S SPEEDWAY USA jest wyścigiem jajcarskim w realiach świata Walta Disneya. Jajcarskim – bo zbieramy na torze niespodzianki, które dają nowe możliwości nam (np. szybszej jazdy) albo naszym przeciwnikom (np. nowa możliwość dostania w cymbał naszą rakietą). Do wyboru sześć postaci – nie obędzie się bez najsławniejszej myszy świata (nie, nie Stewart) i kaczorka D. Każda z postaci ma swoje parametry (przyczepność do toru, prędkość, przyspieszenie) i jazda. Całość nazywa się, jak się nazywa, bo będziemy podróżować przez tory rozmieszczone po całym Kraju Coraz Grubszych Ludzi. Zaczynamy w Los Angeles - gdzie plaże i wieżowce, a dalej już w górki. Podstawowych torów jest dwie dziesiątki. Dodatkowo ukryty jeden. Zobaczycie go, gdy resztę zadań wykonacie bez zarzutów. Widok izometryczny – trochę czasu zeżre, zanim dojdziecie do mistrzostwa w sterowaniu. Jedno zaś jest pewne – ta gra wyciska wiele z GBC. Jesteśmy chyba na granicy możliwości. Dynamiczna. [Pocketto]

Kirby's Tilt 'n' Tumble



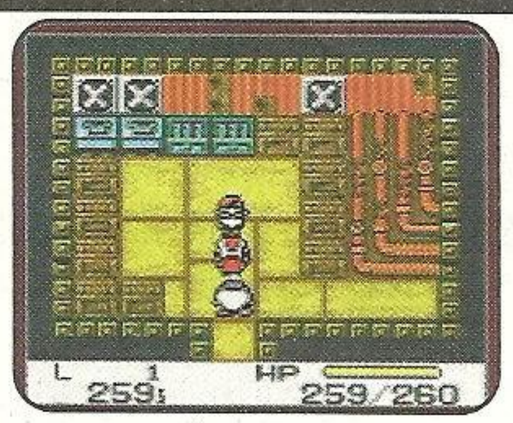
KONSOLA: GBC

WYDAWCA: Nintendo

OCENA: 9.5/10

Ale numer! O mały włos! Oto – zapowiadany od dawna - KIRBY'S TILT 'N TUMBLE, tytuł, który po raz kolejny udowadnia, że z najpopularniejszej na świecie kolorowej kieszonsolki, wiele jeszcze można wycisnąć. KIRBY'S TILT 'N TUMBLE, to gra dla dzieciaków. Poruszamy się naszym ulubionym różowym pośladkiem na nóżkach, przemierzając najdziwniejsze poziomy zręcznościowe, uczestnicząc w minigierkach – podskakując tu i ówdzie. Król Dedede skradł z nieba wszystkie gwiazdki. I teraz Kirby musi je pozbierać. Dobra. Przyznam się bez bicia, że napisałem już wszystko, co mogłem, żeby jeszcze nie zdradzić hitu. Otóż robię to teraz. Uwaga: KIRBY... ma carta, który zawiera czujniki ruchu! Kierowanie ludzikiem polega na przekrzywianiu całej konsolki, a Kirby zjeżdża tam, gdzie jest niżej, a podskakuje wtedy, gdy potrząsamy GrajChłopcem. Przy pierwszym odpaleniu każą nam położyć konsolkę tak równo jak się da, żeby ustalić poziom, a potem jazda! Wrażenie niesamowite! Dla dzieciaków hit na ten... i może następne miesiące! **[Pocketto]**

METAL WALKER



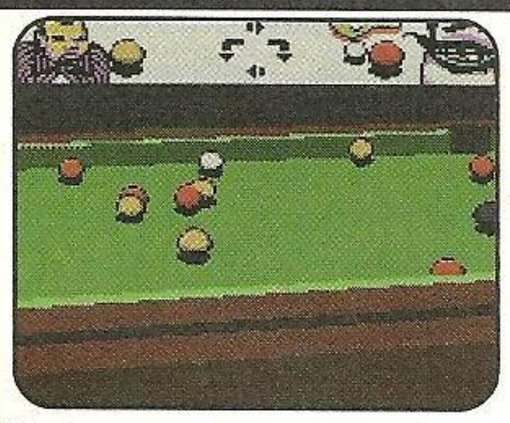
KONSOLA: GBC

WYDAWCA: Capcom

OCENA: 8/10

Capcom też chce mieć swój udział w pokemonowym szaleństwie. Co więc robi? Puszcza swojego Pokemona. Gdyby jednak okazało się, że rżnie pomysły na żywca – światek recenzencki nie dałby mu chwili żywota. Jednakowoż tak się nie stało i mamy grę METAL WALKER, która – mówiąc delikatnie – jest fajna, ma kilka nowych patentów i z Pokemona kradnie możliwe minimum.
A zatem. Mamy przyszłość. Ludzie bawią się mechami, które nazywają się właśnie Metal Walkers. Kolesie tacy (trenerzy), to Metal Trainers. Możliwe jest to wszystko dzięki specjalnemu tworzywu, nowej odmianie żelaza – core. Core ma to do siebie, że ewoluuje (i mamy motyw ewolucji). Co inne od Pokulca? Ciekawszy scenariusz, inaczej wyglądająca walka (w grę wchodzą taktyka i zręczność), łapanie Walkerów, które latają na dziko też inne (trochę zręcznościowe). Gra więc całkiem niezła. Dla tych, którzy zamiast mistycznego klimatu MAGI-NATION, wolą science fiction. Zapraszamy. **[Pocketto]**

3D POCKET POOL



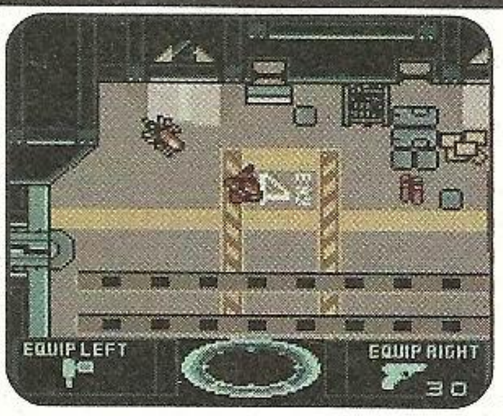
KONSOLA: GBC

WYDAWCA: Virgin

OCENA: 8/10

No i mamy bilard. W wyścigu, w którym królował niepodzielnie PRO POOL firmy Codemasters, mamy nową jakość. W odróżnieniu od poprzedniego bilarda, ten sprawia wrażenie trójwymiarowego. Zwłaszcza stół, bo po bilach ciężko poznać.
Co mamy? Mamy kilka postaci do wyboru, które różnią się – rzecz jasna – charakterystykami. I od razu trzeba podkreślić, że już tu złota rączka koderów jest doskonale widoczna. Postacie są na poziomie i nieźle wykręcone. Po wtóre mamy całkiem sporo gier do wyboru – mało tego, niektóre z zasadami rodem z USA, a inne z Wielkiej Brytanii.
Co na minus? Przede wszystkim fakt, że na strzał mamy 30 sekund. Nie ukrywajmy, że na małym ekraniku GrajPana musimy się nieźle skupić. A tu koniec czasu. Po wtóre, brak możliwości obejrzenia całego stołu. Przez to właśnie niektóre strzały są niemożliwe, bo nie można ustawić widoku tak, żebyś widział łuzę, do której celujesz. W związku z tym co? 8. A mogła być dycha. **[Pocketto]**

Aliens: Thanatos Encnt.



KONSOLA: GBC

WYDAWCA: Crawfish

OCENA: 8/10

Ha! Któż nie zna serii Alien. Słynnej na świat cały, która pochłania ludzi, jak świeże wiśnie. A oto ALIENS: THANATOS ENCOUNTER, czyli „przygody obcego" na GameBoya Color. Gra polegać będzie głównie na inwigilowaniu poziomów i łapaniu obcych. Czyli zgodność z filmem stuprocentowa, hehehe. Co jednak zwraca uwagę? Raz: fajna grafika. Mroczny klimat "Obcego" na małym ekraniku.
Fajoskie. Dwa: jeszcze lepsza muzyka – miło pograć, bo w uszy nie dziobie. Trzy: pięć postaci marinesów do wyboru i dwanaście poziomów, na których spotkacie małych obcych, większych obcych, matkę, itd. Full color. Od pytona grania. Cztery: skubańce, kosmity ciężkie są do łapania – jak w filmie. Pot się z czoła leje. Ciekawa, konkretna giera, świetnie przenosząca klimat, całkiem jajcarska dla facetów lubiących mroczne, zatęchłe wnętrza statków kosmicznych. Trzeba chyba powiedzieć, że udany produkt. THQ na topie. **[Pocketto]**

ANTZ Racing

KONSOLA: GBC

WYDAWCA: EA

OCENA: 7/10

Sądziłem, że spośród dwóch wyścigów, jakie mamy w tym miesiący na palecie, ANTZ RACING będzie lepszy. Grafika wyraźniejsza, bardziej eleganckie menu, pomysły na trasy nienajgorsze. Niestety – okazało się, że wygrała Myszka M. Dlaczego? Przede wszystkim ANTZ RACING jest stratny ze względu na stronę jajcarską. Niespodzianki, jakie zbieramy na torze, ich wygląd i działanie, to wersja znacznie uproszczona w stosunku do tego, co dzieje się u Myszki. Po wtóre mniej tras – ile można grać w to samo. A zbiór wyczerpiecie po niecałej godzinie. Być może na całe wrażenie wpływa fakt, że ANTZ RACING jest grą znacznie prostszą od MICKEY MOUSE... Samochodziki niemal wcale się nie ślizgają, widać je lepiej, łatwiej się steruje. I przez to jakość wydaje się mniej wyzywająca. Możliwe. Jednak liczby tras nie oszukasz. Tak oto Myszkę polecam zaawansowanym, a Mrówkę (bo realia AR, to film "Mrówka Zet") trochę młodszym graczom. **[Pocketto]**

ALONE IN THE DARK

ALONE IN THE DARK IV to jedna z ostatnich perełek na PSX. Dlatego nie mogło zabraknąć szczegółowego opisu do tej miejscami naprawdę strasznej gry... Acha - opis powinien pasować też do do wersji na DC i PS2, na które czekamy.

txt: Brat & Flik

ZANIM ZACZNIEMY

Gra oferuje dwa scenariusze do wyboru. Ten, kto na początku zechce poprowadzić detektywa Carnby'ego będzie miał dużo potworów do pokonania lecz głowa go boleć nie będzie. Scenariusz młodziutkiej Aline jest nieco trudniejszy - jest mniej strzelania, a więcej myślenia. Oczywiście większość z was ukończy dwa wątki i to się liczy. Poniżej znajdziecie kilka rad wuja Sama oraz dwa pełne rozwiązania do scenariuszy.

- ilość save'ów jest drastycznie ograniczona więc wyznawaj zasadę, że grę zapisujesz gdy w kieszeni masz co najmniej dwa charm of saving
- nie rozczulajcie się nad sobą i nie używajcie apteczek gdy tylko wasz ogólny stan zejdzie poniżej statutu OK.
- na początku amunicji będzie mało, a w przypadku Aline wręcz wcale, więc oszczędzajcie naboje i granaty, szczególnie gdy przebiegacie przez korytarze
- latarką lepiej kierować analogową gałą, rozwiązanie zagadki w krypcie na krzyżaku będzie nieprawdopodobnie męczące

EDWARD CARNBY

DYSK 1

Po obejrzeniu intra (kiedy już przejmiesz kontrolę nad postacią), przejrzyj dokumenty, które masz ze sobą. Jeśli rozjaśniło ci się trochę w głowie, to ruszaj teraz drogą przed siebie. Zadzwoni do ciebie Aline. Po krótkiej pogawędce kontynuuj marsz, aż Edward zauważy krew na schodach prowadzących do magazynu. Wejdź do środka i pogadaj z człowiekiem bez ręki. Kiedy skończy się scenka, wyjdź stąd i wróć jak tylko usłyszysz strzały. Jednorękiego już nie będzie, za to pod ścianą znajdziesz brązowy klucz (Small Bronze Key). Wracaj na ścieżkę i brązowym kluczem otwórz wrota z przodu. Po obejrzeniu animację zabierz naboje do pistoletu z murka (Box of Magnesium Bullets) i ruszaj dalej. Przejdź przez bramę i otwórz kratę u góry z prawej. Kiedy wejdziesz do środka, z łańcuchów zerwą się psy. Nie zwracaj na to uwagi tylko zabierz dwa pudełka naboi do pistoletu i apteczkę (First Aid Kit). Teraz wyjdź stąd i ruszaj schodami z prawej.
Na górze zaatakuje cię pies. Zastrzel go i okrąż mur. Kiedy dotrzesz do schodów załatw kolejne dwa psy i wejdź na górę (uważając na kolejnego Rottweilera). Podążaj ścieżką i kiedy będziesz mógł, zejdź w dół. Spróbuj otworzyć kratę, a skontaktuje się z tobą Aline. Wracaj na drogę i biegnij nią, aż zaatakuje cię średni demon. Zastrzel go i ruszaj wrotami u góry, a dotrzesz do basenu. Kiedy będziesz na miejscu, okrąż zbiornik z prawej by przekręcić zawór. Kiedy woda opadnie, zabij kolejnego średniego demona i biegnij odsłoniętym korytarzem. Dotrzesz do dużej hali, gdzie zaatakuje cię zmutowany wąż morski. Stań w miejscu i strzelaj kiedy się wynurzy. Zabij go i skieruj się do korytarza w prawo. Wejdź po drabinie na górę i po paru krokach zabierz znaleziony wisior zapisywania (Charm of Saving) i przejdź przez drzwi z lewej. Znajdziesz się w piwnicy. Przywłaszcz sobie naboje do pistoletu i strzelby (Box of Phosphorus Cartridges), które walają się na skrzyniach z lewej. Nie zapomnij wziąć także samej strzelby (Triple Barelled Shotgun) i apteczki z szafki na wprost. Potem podejdź już tylko do trumny z prawej i otwórz ją.
Po wstrząsającej wizji zabierz klucz (Gilded Key) i otwórz nim drzwi obok (przez wizjer tamtych dalej możesz jedynie popatrzyć). Idź przed siebie, a w końcu dotrzesz do salonu. Aline zadzwoni do ciebie, po czym zgaśnie światło. Zabij średniego demona i włącz prąd. Teraz ruszaj po schodach na piętro i podejdź do drzwi, które zasłania szafa (znowu zadzwoni Aline). Odsuń klamot i wejdź do pokoju. Po pogawędce z naszą przyjaciółką, z narożnego stolika zabierz dyktafon (Dictaphone) i posążek akrobaty (Acrobat Statuette). Na szafce obok łóżka jest pamiętnik (Alan Morton's Diary), który powinieneś przejrzeć. Za lustrem są drzwi, którymi zejdziesz do piwnicy. Tam, w ślepym zaułku obok drzwi znajdziesz wisior zapisu. Teraz wracaj do holu i skorzystaj z drzwi, które są pod schodami. Spotkasz Indianina Edenshawa. Dowiesz się od niego kilku ciekawych rzeczy i dostaniesz wisior zapisu. Kiedy skończy się animacja idź w dół i skorzystaj z drzwi na końcu. Biegnij dalej długim korytarzem zabijając po drodze dwa zombiaki i przejdź przez drzwi z lewej. Znajdziesz się w dużym magazynie, gdzie na wprost będzie stała amfora z wodą (zaraz się przyda). Weź na razie łom (Crowbar) ze skrzyni w rogu i biegnij w prawo by zabrać testament (Richard Morton's Will and Testament) oraz notatki (Obed Morton's Notes). Na regale z lewej jest jeszcze jedna książka (Book of Abkanis Indian), a w prawym rogu - flaszka (Flask). Napełnij butelkę wodą z amfory i wyjdź przez drugie przejście zabierając apteczkę z szafy. Znajdziesz się w holu. Ruszaj tam gdzie rozmawiałeś z Indianinem i wejdź do pierwszych u góry drzwi. Idź korytarzem zabijając dwa zombiaki, aby na jego końcu znaleźć naboje do strzelby i apteczkę. Teraz cofnij się do drzwi, które na pewno przed chwilą minąłeś i przeleź przez nie. Z rozwalonego pokoju zabierz amunicję do obu spluw (na stole), wisior zapisu (krzesło) oraz fotografię (Photograph) i wilczą maskę (Wolf Mask) znajdujące się z prawej.
Podejdź do gabloty z modelem statku i włóż tam flaszkę (tak jak to jest pokazane na zdjęciu). Zaatakują cię małe pajączki. Wyrżnij wszystkie i wracaj do holu by wejść po schodach na galerię (uważaj na zombiaka po drodze). Tam, za obrazem polarnika znajdziesz klucz (Gilded Key). Zejdź na dół i przeleź przez drzwi z prawej. Przebiegnij do drugich drzwi i przedostań się na druga stronę. Zabij dwie sztuki zombiaków i otwórz drzwi na wprost dopiero co otrzymanym kluczem. Z pokoju za nim weź ze stolika mały klucz (Small Gilded Key) i załóż posągowi sowy w rogu wilczą maskę. Staniesz się szczęśliwym posiadaczem stalowego klucza (Steel Key). Znowu wracaj do miejsca gdzie rozmawiałeś z Edenshawem i idź do góry by po schodach dostać się na piętro (drzwi otwórz małym kluczem).
Zabij tu średniego demona i wejdź do pokoju znajdującego się za pierwszymi drzwiami z prawej. Przebiegnij na drugi koniec pokoju i spróbuj podejść do lustra z lewej. Zaatakuje cię ogromna roślina. Podejdź na bezpieczną odległość i zestrzel lampę naftową, która wisi u góry. Kiedy chwast spłonie weź z toaletki wyrzutnię rakiet (Rocket Launcher), naboje do strzelby i wisior zapisu z krzesła. Opuść to pomieszczenie i na korytarzu zacznij iść w dół, aż do miejsca gdzie będziesz mógł odbić w prawo. Teraz wyszukaj w ścianę drzwi i przeleź przez nie. Znajdziesz się w pracowni, gdzie najpierw powinieneś zapalić światło (nie pojawią się zombiaki) i zabrać apteczkę znajdującą się z lewej strony. Nie omieszkaj również zabrać z biurka pamiętnika (Alan Morton's Diary). Wyjdź stąd i ruszaj wzdłuż lewej ściany. Dotrzesz w końcu do drzwi, które powinieneś otworzyć stalowym kluczem.
W następnym pokoju zapal światło, aby zabić małego demona. Następnie skonfiskuj połowę fotografii (Half of Photograph) oraz list (Hand Written Letter) z biurka. Myszkując w okolicach biblioteczki znajdziesz zdobiony klucz (Large Ornate Key), pociski do strzelby i wisior zapisu. Przywłaszcz sobie także pamiętnik leżący koło łóżka (Obed Morton's Diary). Wracaj do holu (zabij pałętające się tam średnie demony) i podejdź do popiersia stojącego obok lustra. Przesuń je w stronę zwierciadła i wpisz literki H i M (odbijają się w lustrze) do mechanicznego zamka na figurze. Odsłoni się kolejna skrytka za obrazem na galerii. Zabierz z niej zardzewiały klucz (Small Rusty Key) i ruszaj tam gdzie rozmawiałeś ze starym Indianinem. Gdy tam będziesz idź na dół i wejdź do drugich drzwi. Po krętych schodach dostaniesz się na poddasze.
Zapal światło i weź granatnik (Grenade Launcher) ze skrzyni obok. Ruszaj korytarzem, a zadzwoni do ciebie Aline. Oprócz wyjaśnienia kilku problemów, powie ci o skrytce w podłodze. Na razie jednak otwórz drzwi z lewej zardzewiałym kluczem. Wejdź do magazynu i zabierz naboje do strzelby oraz zapalniczkę (Lighter) ze skrzyń pod ścianą. Omiń małe demony i wyjdź drugim przejściem. Idź przez korytarz, a kiedy znajdziesz się w pokoju - skręć w prawo. W zwężeniu podłoga zbudowana jest z jaśniejszych desek. Tu właśnie mieści się skrytka. Użyj na niej łomu, a zdobędziesz mały klucz (Small Key) i żółty klucz (Small Gilded Key). Ruszaj dalej i przejdź przez drzwi na dole. Zobaczysz scenkę z pająkami, które będą cię napastować. Pozbądź się insektów i idź wzdłuż ściany by wziąć naboje do pistoletu i strzelby. Na końcu znajdziesz świeczkę, która powinieneś podpalić zapalniczką. Dzięki temu łatwo spostrzeżesz, że ściana obok kwalifikuje się do rozwalenia łomem.
Kiedy przeleziesz przez powstałą dziurę ruszaj korytarzem, do momentu kiedy dotrzesz do rozgałęzienia. Teraz idź w górę i zapal światło, aby unicestwić małe

STWORY CIEMNOŚCI I MROKU

Mikrodemon - Pałętają się pod nogami w dużych ilościach. Wystarczy jeden strzał z byle jakiej broni, aby pozbyć się tego czegoś. Nie stanowi zagrożenia.

Mały demon - Strzela językiem i jest dość wytrzymały. Ma jednak achillesową piętę: światło. Wystarczy poświęcić latarką, aby go odstraszyć. Jeżeli zaś w pokoju jest włącznik światła to po zapaleniu go mały demon zniknie.

Średni demon - Szybki i mocno gryzący. Trzeba uważać. Na szczęście nie jest bardzo wytrzymały. Dwa trafienia ze strzelby i wącha kwiatki od spodu.

Psy - Występują tylko na początku gry. Wyskakują dość niespodziewanie, ale nie są groźne.

Psy-zombie - Słabiutkie, ale szybkie jak cholera. Używaj tylko pistoletu elektrycznego, bo możesz mieć kłopoty

Zombie - Zachowują się jak w innych grach czyli usiłują cię ugryźć w szyję. Trzy strzały ze strzelby i jeden umarlak odchodzi (czyli w sumie nie są groźni).

Pająki - A raczej pajączki. Spadają niespodziewanie z sufitu i podgryzają cię. Nie mają jadu i giną po jednym strzale ze strzelby. Łatwizna.

Demon-robal - Potężna bestia. Używaj tylko granatnika, a później pistoletu elektrycznego i fotonowego. Nie podchodź także zbyt blisko, bo złapię cię w szczęki i rzuci na kilka metrów.

demony. Ruszaj na dół, weź apteczkę i właź do drzwi z lewej. W pokoju porozmawiaj ze staruszką i wyjdź stąd, po czym skieruj się do góry. Otwórz drzwi z prawej żółtym kluczem i przejdź przez nie. Teraz zejdź schodami na półpiętro i ruszaj przez odrzwia z lewej. Znajdziesz się znajomym ci korytarzu, gdzie powinieneś skierować się do drzwi z lewej (uważaj na zgraję średnich demonów). W pracowni podejdź do skrzyni za biurkiem i otwórz ją małym kluczem. Staniesz się właścicielem zdobnego klucza (Large Ornate Key) i połowy fotografii (Half of Photograph). Wracaj na schody i zejdź nimi w dół. Przeleź przez drzwi i zabij dwa zombiaki. Zdobionym kluczem otwórz duże drzwi z prawej, a znajdziesz się w bibliotece.

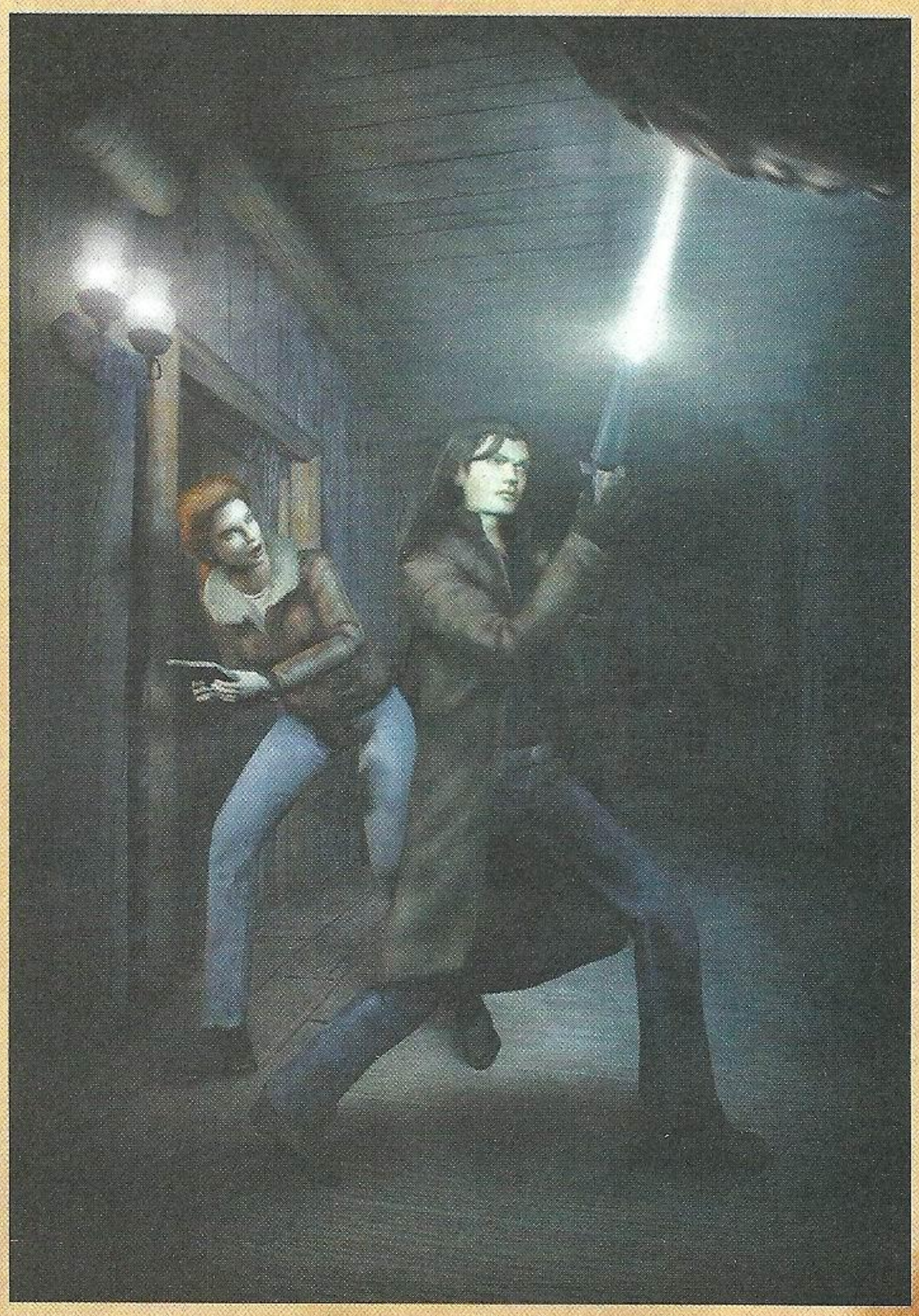
Zadzwoni Aline. Po rozmowie weź z biurka dziennik (Jeremy Morton's Diary) i biografię (Morton Family's Biography). Wokół biblioteki wiedzie galeria. Zacznij wchodzić na nią i z pierwszego piętra weź pudło rakiet (Box of Rockets). Idź dalej, a zaatakuje cię ogromny komar. Wykończ go i kontynuuj wchodzenie. Na samej górze, w rogu wciśnij książkę wystającą z półki (rozwiązanie i wyjaśnienie tej zagadki jest w testamencie Jeremy'ego). Teraz zejdź na sam dół i biegnij wzdłuż ściany. Na półce za drzwiami jest kolejny tom do włożenia. Potem skieruj się do miejsca gdzie znajduje się wejście na galerię i tam też włóż książkę w otwór. Wejdź na galerię, a zaatakuje cię elektryczny komar. Nie musisz go zabijać, ale będzie utrudniał ci zadanie więc proponuję rozwiązać problem jego egzystencji. Ustaw go jako cel i wystrzel raz z jakieś słabej broni. Kiedy będzie szykował się do ataku przywal mu z rakiety (musi go odrzucić).

Po kilkunastu strzałach bestia powinna zakończyć swój nędzny, zmutowany żywot. Wejdź na ostanie piętro galerii i wciśnij ostatnią książkę znajdującą się na czwartym regale od końca. Odblokujesz kolejną skrytkę za obrazem w holu. Na razie jednak zejdź piętro niżej i odszukaj cyfrowy zamek na poręczy. Kod do niego to 3926 (dodaj dwie połówki fotografii i obejrzyj). Otworzysz dzięki temu tajne przejście za tobą. Wejdź do środka i zabierz teleskop (Telescope). W ścianie, do niekompletnej układanki włóż statuetkę tancerza, a odsłonisz skrytkę z lewej. Jest tam zamek cyfrowy (na razie go zostaw) i posążek bizona (Abkanis Statue of Anticott), który musisz zabrać. Wejdź teraz do okna, którym przyleciał pierwszy insekt i po dachu wejdź do wieżyczki (uważaj na psy-zombiaki). Zamontuj teleskop w oknie i wypatrz na podwójnym zbliżeniu okno z datą (1692). Obejrzyj wstawkę i wyjdź stąd, a zgłosi się do ciebie Aline. Wracaj teraz do ukrytego pokoju i wklep w cyfrowy zamek datę (odblokuje ostatnią skrytkę). Przeczytaj jeszcze wskazówkę na regale z lewej. Teraz ruszaj do galerii w holu (uwaga na średnie demony) i z dwóch obrazów wyjmij metalową płytkę (Engraved Metallic Plate), brązowy klucz (Small Bronze Key) i działo plazmowe (Plasma Cannon).

Kiedy to zrobisz, pod obrazami odsłonią się elektroniczne zamki. Wpisz kolejno zaczynając od lewej: 1852, 1874, 1899, 1931 (to daty urodzenia sportretowanych osób). Odsłoni się skrytka w zegarze na dole - znajdziesz tam zdobny klucz (Ornate Bronze Key). Otwórz nim duże drzwi wyjściowe z prawej i wyjdź na świeże powietrze. Teraz idź w dół by zabrać dwie apteczki i amunicję do działa plazmowego (Gas Cartridges). Wróć się trochę do góry i przejdź przez bramę z prawej (użyj brązowego klucza). Znajdziesz się blisko początku (tuż obok jest basen). Zacznij iść tak jakbyś wracał do miejsca lądowania, zręcznie wymijając demony. W miejscu gdzie spotkałeś człowieka bez ręki zaatakuje cię grupa zombiaków, które musisz eksterminować. Pobiegnij do spadochronu i odbij w lewo. Kiedy na drodze stanie ci brama z kłódką szyfrową, użyj wzoru z metalowej płytki aby ją otworzyć (od lewej: księżyce brzuszkami od siebie, gwiazda i słońce). Przejdź przez bramę i zmień płytę.

DYSK 2

Kiedy tylko znajdziesz się po drugiej stronie zabierz z trupa wiszącego na bramie magazynek do działa plazmowego i dwie apteczki. Ruszaj przez most, a zadzwoni do ciebie Aline. Po rozmowie idź cały czas prosto, wykończ średniego demona oraz mikropotworki. Dotrzesz do miejsca, gdzie na ziemi będzie leżeć odcięta głowa. Skręć w lewo, a dojdziesz do kamiennego kręgu. Podejdź do kamienia naprzeciwko wejścia i z odpowiedzi wybierz północ (north). Teraz skontaktuj się z Aline. Będzie ci mówić, do których kamieni masz podchodzić. Po każdym przyjrzeniu się skale dzwoń do Aline. Przyjmując, że kamień, który właśnie zaznaczyłeś jest na północy, musisz oglądać kolejno głazy na: północy, południowym wschodzie, zachodzie, południowym zachodzie, wschodzie, północnym wschodzie i na koniec - do tego po prawej. Potem musisz wypowiedzieć zaklęcie (masz je nagrane na dyktafonie). Wybierz, patrząc od lewej wypowiedź trzecią, drugą, czwartą i pierwszą. Teraz zabierz ze stołu na środku kamienną tablicę (Stone Table) i statuetkę byka (Indian Statues of Hemicles). Wracaj na ścieżkę i ruszaj w górę. W międzyczasie zadzwoni do ciebie Aline. Zejdź po schodach i weź wisior zapisu. Zabij mikropotworki i biegnij w górę. Uzbrój się w działo plazmowe i ruszaj przed siebie. Zabij robala-demona i leć do schodów. Idź nimi, a znajdziesz się na bagnach. Zabij zombiaki wynurzające się z wody i skieruj się w lewo do rozbitego samolotu. Wejdź do środka i weź nożyce do drutu (Wire Cutters), niebieskie szkło (Blue Lens) spod ściany i dwa pudła rakiet z siedzenia. Wejdź do kabiny i pogadaj z pilotem. Kiedy samolot zacznie tonąć, opuść go jak najszybciej, zabierając dwie apteczki sprzed wyjścia. Po makabrycznej scenie śmierci pilota wracaj na bagna i wyjdź z lewej na suchy ląd. Idź prosto zabijając demony-robale i kiedy zobaczysz drogę odbijającą w lewo, ruszaj nią. Spotkasz Aline, która da ci w drodze wymiany za kamienną tablicę, pierścień Obeda (Obed Morton's Seal). Po rozmowie załóż niebieskie szkiełko na latarkę i poświeć na pobliską skałę. Zobaczysz dziwny znak narysowany krwią. Teraz wracaj tam, gdzie pierwszy raz walczyłeś z demonem-robalem. Odszukaj w kamiennych tunelach drabinkę i wejdź po niej. W niszy znajdziesz pudło rakiet i kolejny znak na ścianie. Biegnij tam gdzie rozmawiałeś z Aline, tylko że tym razem ruszaj prosto. Podejdź do drzwi i użyj na nich nożyc do drutu. Kiedy znajdziesz się w środku poświeć latarką na drzwi by odkryć ostatni krwawy znak. Z podwyższenia na środku zabierz dwie apteczki i pudło rakiet. Obejrzyj także książkę w prawym dolnym rogu (Sacrifice Ritual). Obok, na ścianie, jest układanka. Wciśnij symbole, które widziałeś (czyli ten w środku, a także dwa w prawym górnym i dolnym rogu). Dzięki temu odsunie się podwyższenie na środku i będziesz mógł zejść do podziemi. W piwnicy biegnij do przodu, do miejsca gdzie drogę zatarasują ci metalowe drzwi. W ścianie jest miejsce na pierścień Obeda. Jeśli włożysz go na miejsce będziesz mógł kontynuować podróż. Dotrzesz do drzwi, przez które powinieneś przejść Biegnij dalej trzymając się prawej ściany (na rozgałęzieniu leży wisior zapisu). Spotkasz Alana Mortona. Po rozmowie z nim zostaniesz sam w ciemności. Zadzwoń do Aline. Teraz podejdź do stołu po lewej i przełóż dźwignię. Uważaj na pojawiające się zombiaki. Pogadaj znowu z Aline i biegnij w kierunku drzwi, którymi tu wszedłeś. Obok nich na ścianie jest wajcha, którą trzeba przerzucić. Znowu zadzwoń do Aline i wracaj do laboratorium by na rozgałęzieniu skręcić w lewo. W następnym pomieszczeniu na stole leży laser, który powinieneś włączyć. Odbij w lewo i z następnego pokoju zabierz z szafki amunicję do działa

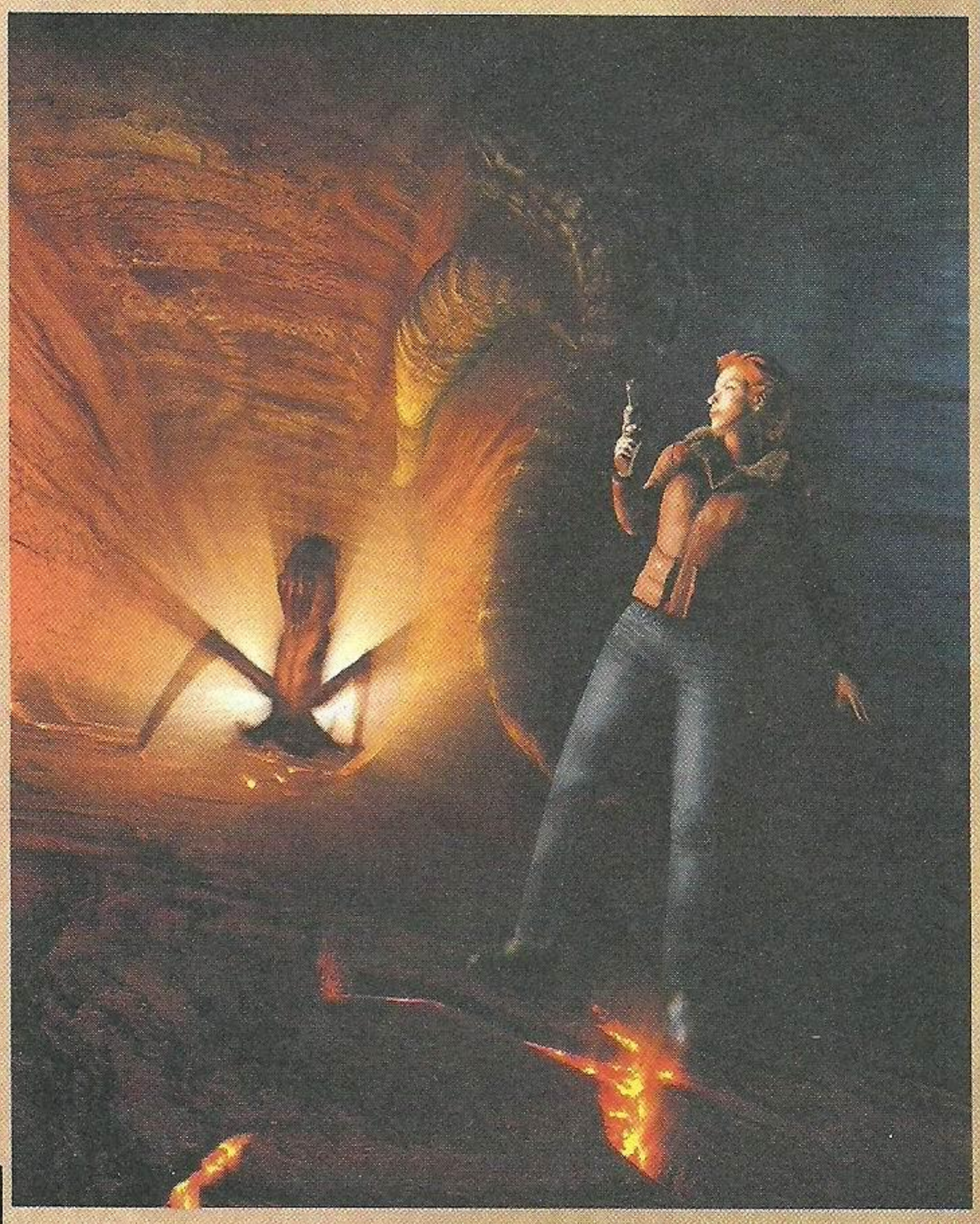


plazmowego, dwie apteczki, oraz dwa listy (Letter from Chris Lamb to Obed Morton i Letter from Jeremy to Alan). Ruszaj odblokowanym z lewej przejściem i następnie podziemnym korytarzem (uważaj na pająki spadające z góry). Kiedy wreszcie wyjdziesz na górę, przejdź przez drzwi z prawej i znalazłszy się w małym pomieszczeniu przesłuchaj rozmowę nagraną na magnetofon. Wyjdź z pokoiku i przeleź przez bramkę z prawej. Ruszaj w lewo, a spotkasz Edenshawa. Porozmawiaj z nim i wejdź po drabinie z prawej. Znajdziesz się w szklarni. Przeszukaj regały z lewej, a dostaniesz apteczki i naboje do strzelby. Teraz ruszaj w lewo i wejdź po drabince na półkę. Przepchnij posążek w lewo i zrzuć go na dół. Kiedy przeszukasz jego szczątki znajdziesz statuetkę (Indian Statue of Ouphenos) i pierścień Alana (Alan Morton's Seal). Pamiętasz drzwi, które otwierałeś pierścieniem (te przed laboratorium)? Biegnij tam teraz i włóż w otwór w ścianie drugą błyskotkę. Ruszaj korytarzem, a spotkasz Aline. Teraz idźcie we dwójkę i kiedy znajdziecie się wąskim korytarzu otwórz skrytkę z lewej. Dostaniesz pistolet elektryczny (Lightning Gun), cztery apteczki, pięć wisiorów do zapisu gry i baterie do broni (Battery Charger). Biegnijcie dalej, a zacznie się scenka, po której znajdziesz się już sam w świecie ciemności. W tym dziwnym miejscu spotkasz wszystkie rodzaje mrocznych stworów jakie do tej pory cię napastowały. Najgorsze jest jednak to, że jest ich praktycznie nieskończoność, więc eliminuj tylko te które będą ci przeszkadzać. Uzbrój się w pistolet elektryczny (amunicja do niego "rośnie" wszędzie w postaci niebieskich kryształów)i ruszaj mostem (zadzwoni Aline). Przesadź bramę i biegnij krętym korytarzem zabijając psy-zombiaki. Dotrzesz do sali z małymi demonami. Wybijając przeciwników biegnij wzdłuż prawej ściany, a dotrzesz do kolejnych wrót. Za nimi poruszaj się najpierw w prawo, potem w lewo, a na końcu w górę, zabijając demony-robale. Biegnij przez następne pomieszczenie wykańczając psy-zombiaki. Kiedy dotrzesz do kolejnego pokoju, zabij małe demony i skieruj się w prawo. Podejdź do przepaści i złap się liny. Po krótkiej wstawce znajdziesz się piętro niżej. Zwiedź najpierw jaskinię z lewej, zabierając z niej cztery metalowe flaszki (Metal Flask) i karabin fotonowy (Photoelectric Pulsar). Z lewej leży także pamiętnik (Alan Morton's Diary). Wracaj na skalną półkę i zejdź po linie w dół. Zabijaj średnie demony i idź w górę schodów. Kiedy zobaczysz Alana biegnij za nim przez korytarz z demonami-robalami. Pościg skończy się animowaną wstawką, w dużej sali z dziurą po środku. Po obejrzeniu przerywnika wyjdź stąd drugim przejściem. Biegnij korytarzem, aż będziesz przy linie, którą powinieneś wejść na górę. Jeżeli masz puste flaszki wejdź do przejścia z tyłu i napełnij je w sadzawce, a jeśli ich nie masz - ruszaj mostem przed tobą. Zadzwoni Johnson. Jak się okazuje nie wszystko jest jeszcze stracone. Biegnij po schodach zabijając mikrodemony. Idź dalej. Skręć w lewo i wejdź na podwyższenie, aby zejść z drugiej strony. Biegnij w dół i wejdź się na kolejne podwyższenie z lewej. Poruszaj się cały czas w lewo, zabijając psy-zombie. Kiedy znajdziesz się w pomieszczeniu z ławą, zabijaj robale-demony i biegnij przy prawej ścianie. Po drodze miniesz odnogę prowadzącą w lewo. Ruszaj nią, a dotrzesz do hali ze słupami. Pogadaj z Aline i przejdź pod słupem, który się zawali. Teraz przeleź po nim na drugą stronę i podejdź do sadzawki z lewej, żeby napełnić flaszki. Przejdź wrotami z lewej, a znajdziesz się w grobowcu Abkanisów. Na drugim jego końcu jest wyjście. Pobiegnij tam, następnie zejdź po linie w dół. Będąc na dole zrób kilka kroków, a zaatakuje cię opętany Alan. Walka z nim jest dosyć łatwa. Pobiegnij najpierw w lewy górny róg i postaraj się, żeby cała bitwa odbywała się właśnie tam. Teraz wyjmij granatnik, oddaj pojedynczy strzał i uciekaj. Po kilkunastu trafieniach Alan powinien paść ogłuszony. Wbiegnij wtedy do przejścia w lewym rogu (gdybyś chciał zrobić to wcześniej - zostałbyś wyrzucony). Po krótkiej animacji Alan padnie martwy, a ty będziesz mógł zabrać z kamienia leżącego pośrodku głowę posągu (Head Statue). Wracaj teraz do grobowca Abkanisów i podejdź tam do stołu. Włóż brakującą głowę na miejsce, a przybiegnie Aline i dołoży ostatnią część układanki. Teraz pozostaje ci już tylko wybiec przez drzwi i rozkoszować się outrem.

ALINE CEDRAC

DYSK 1

Po nieszczęsnym lądowaniu na dachu skieruj swe kroki w kierunku okna. Po drodze odezwie się Carnby, pogadaj z nim chwilę. Wejdź przez okno do środka i obejrzyj scenkę. Weź klucz od starej wariatki i podejdź do drzwi. Zaatakuje cię potwór - włącz latarkę i oświeć go kilka razy, a bestia zniknie. Zwiedź pokój i zbierz przedmioty. Na korytarzu wymiń potwory i biegnij przed siebie. Koło jednych z drzwi znajdziesz włącznik światła. Zapal lampy - bestie znikną. Przeszukaj korytarz i znajdź kolejne drzwi. Za nimi lawiruj pomiędzy potworami aż znajdziesz klucz i paczki z amunicją. Wróć na korytarz z zapalonym światłem i podejdź do zablokowanych drzwi. Otwórz je zdobytym wcześniej kluczem i zejdź na półpiętro. Obejrzyj scenkę. Zejdź niżej i wejdź do kolejnego pomieszczenia. Obejdź pokój i zabierz apteczkę. Teraz zgaś światło i podejdź do fosforyzującej gabloty. Skorzystaj z klucza, który dostałeś od starszej pani i weź pistolet. Skorzystaj z niego przy anihilacji bestii, która się pojawi. Podejdź do przeciwnych drzwi i otwórz je. Biegnij za profesorem. Dorwiesz go za jednymi z drzwi. Obejrzyj scenkę. Gdy się obudzisz zwiedź pokój i zbierz przedmioty - między innymi łom. Podejdź do lustra i skorzystaj z ukrytego przejścia. Zejdź schodami, w rogu leży dubeltówka. Weź ją i przejdź przez drzwi. Biegnij korytarzem, aż dotrzesz do okrągłego okienka. Obejrzyj scenkę, zabierz apteczkę i wracaj na górę. Pokonaj dwa potwory i wróć do pokoju. Obejrzyj scenkę, a potem następną.



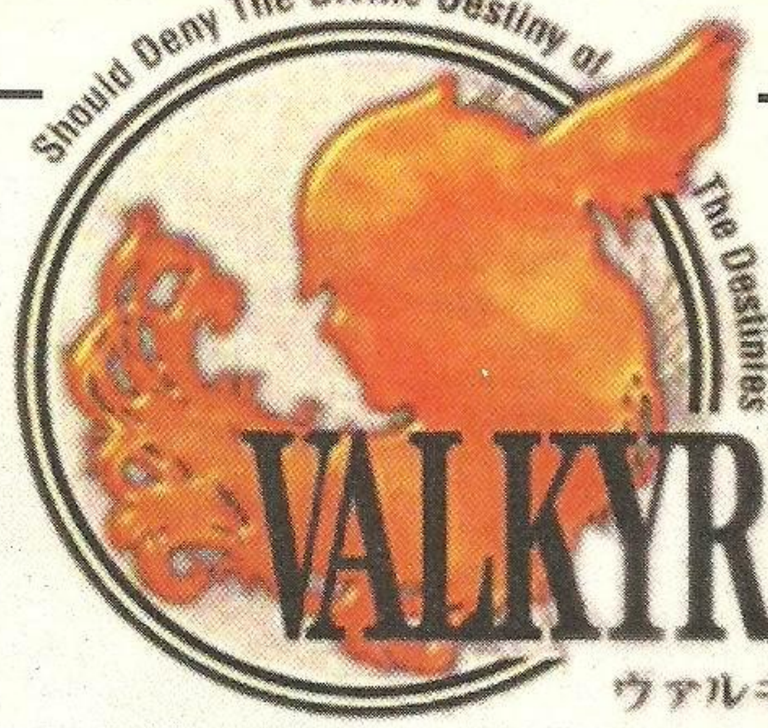
Zjawa z lustra poprosi cię o odnalezienie lusterka. Ruszaj przed siebie, korytarze doprowadzą cię z powrotem na poddasze. Skieruj się w stronę schodów i zejdź na półpiętro. Otwórz wielkie drzwi. Z korytarza udaj się do drzwi pierwszych po lewej. Przeszukaj duże pomieszczenie, a znajdziesz lusterko i granatnik. Wyjdź stąd i idź przed siebie. Dotrzesz do drzwi, spod których wypływa krew. Uważaj na małe potworki lecz nie zabijaj ich - szkoda amunicji. Znajdź drzwi po lewej od włącznika światła i przejdź przez nie. Podejdź do łóżka - powinieneś słyszeć ciche szepty. Podejdź do lustra i obejrzyj scenkę. Przejdź przez zwierciadło i porozmawiaj z Decerto. Nie dawaj mu lustra pod żadnym pozorem. Gdy zginie - wyjdź i obejrzyj kolejną scenkę. Wróć na główne schody i zejdź na sam dół do pokoju, z którego wziąłeś pistolet. Wyjdź na korytarz. Uważaj na zombiaki - nie zabijaj ich bo i tak będą się pojawiać w tym miejscu. Przebiegnij przez korytarz i wejdź w przeciwległe drzwi. Za nimi nie polecam otwierania drgającej szafy, gdyż przyjdzie ci się zmierzyć z dwoma potworami. Znajdź dzienniki i przeczytaj je. Weź naboje, podejdź do lustra i kilkakrotnie strzel z rewolweru. Z tajnego schowka wyjmij książkę i przeczytaj ją. Gdy wyjdziesz z pomieszczenia zostaniesz przeniesiony do Lucy. Pogadaj z nią - dostaniesz Glass Prism. Ponownie wróć na schody i zejdź na sam dół. Wejdź w drzwi i otwórz wielkie wrota po prawej. W bibliotece znajdziesz granaty i pamiętniki, które przeczytaj. Następnie wejdź na schody i uderzaj do małego pokoiku za odsuniętą szafą. Zgarnij przedmioty i biegnij wyżej. Wejdź po drabinie i na zewnątrz idź do wieży. W środku znajdziesz kolejną paczkę z granatami. Teraz wróć na sam dół biblioteki i podejdź do jednej z szaf na środku. Wstukaj kod 1991 i zgarnij przedmioty. Gdy będziesz gotów do walki z bossem przełącz wajchę na ścianie. Potwora załatwisz szybko oddając od razu sześć-siedem celnych strzałów z granatnika. Gdy legnie pokonany weź przedmiot i skieruj się do Lucy. Dostaniesz od niej drugą część pierścienia. Połącz go z poprzednią i idź do wielkiego holu na drugim i pierwszym piętrze (zależy jaką trasę wybierzesz). Podejdź do kolejnego lustra i wsadź medalion na miejsce. Przejdź na drugą stronę. W piwnicy znajdź drabinę i skorzystaj z niej. Na górze odblokuj łewarkiem blokadę w drzwiach. Wyjdziesz na zewnątrz do ogrodu. Obejrzyj scenkę i przeszukaj okolicę aby znaleźć kolejną porcję granatów. Teraz przejdź przez drzwi, a gdy pojawi się boss - uciekaj w lewo. Biegnij aż dotrzesz na cmentarz. Najpierw przeszukaj pierwszą część tego miejsca aby znaleźć wisior zachowywania i naboje. Teraz biegnij do grobowca - dopiero tam znajdziesz schronienie przed potworem. W środku jeden z grobowców jest otwarty. Wejdź do niego i zgarnij apteczki, wyrzutnię rakiet i mały przedmiot z pomnika. Połącz go z latarką i przeczytaj inskrypcję na płycie. Modyfikacja świecidełka pozwala na znaczne zmniejszenie średnicy promienia światła. Wróć do głównej nawy i podejdź do ściany z kilkoma przyciskami. Jest na niej 13 przycisków. Sprawa jest prosta - musisz zapalić je w odpowiedniej kolejności. Ponumerujmy te lampki rzędami zaczynając od górnej lewej. I tak: w pierwszym rzędzie mamy 1,2,3 - w drugim - 4,5 i tak dalej. Rozrysujcie to sobie na kartce. Teraz musimy zapalać lampki w kolejności: 11,6,1,4,7,5,3,8,13. Jeśli nie macie analogowego pada to nie będzie to łatwe - męczyłem się nad tym dobre pół godziny. Po załatwieniu sprawy ruszaj do kolejnego otwartego grobowca i zbadaj zwłoki. Teraz ruszaj korytarzem - uważając przy okazji na bestie. Gdy wydostaniesz się na zewnątrz, podejdź do urwiska i zmień płytkę.
Z grą - a nie w grze.

DYSK 2

Biegnij przed siebie cały czas uważając na bestie. Poruszaj się aż zobaczysz filmik. Podejdź do wielkich drzwi i skręć w prawo. Na końcu ścieżki znajdziesz amunicję. Teraz wracaj do wrót i skorzystaj z nawisu roślinnego. Wdrap się na sam dach. Znajdź schody i olej na razie drzwi po prawej. Zbiegnij na sam dół. Dotrzesz do pomieszczenia przedzielonego murkiem. Za nim znajdują się dwa psy. Przeskocz przez ścianę i wbiegnij do pomieszczenia. Załatw nadgniłą opozycję i skręć w lewo, po czym wejdź do komnaty i pogadaj z Obedem. Podnieś Black Metalic Card i Charm of Saving. Teraz wyjdź i skieruj się do przeciwległych drzwi. Na razie nie przejmuj się tymi z poczwórnym zamkiem. Wejdź w te po lewej. Znajdziesz się w bardzo dużym pomieszczeniu. Zejdź schodami na dół i zbierz apteczkę, wisior save'ów oraz naboje. Gdy to zrobisz podejdź do żółtej maszyny i zabierz z niej Tripod Support. Uważaj na bestie, które się pojawią. Zabierz jeszcze Wire Cutter oraz przeczytaj dokumenty. Znajdź drugie schody i skorzystaj z nich. We wnęce zabij bestie i weź Mould. Teraz wróć do lokacji z murkiem. Przeskocz go i skręć w lewo do wnęki. Podejdź do skrzyni i przetnij łańcuch nożycami. Zabierz Ornate Rusty Key i Steel Ingot. Teraz wróć na samą górę i otwórz drzwi na dachu kluczem, który zdobyłeś. Znajdziesz się w warsztacie. Zwiedź go i zabierz Orange Accelerator, Barrel of Weapon i Stock of a Weapon. Połącz je wszystkie razem a otrzymasz Photoelectric Pulsar. Zabierz apteczki, przeczytaj dokumenty na stole a z szafki wyjmij szkła. Uważaj na psy, które się pojawią. Znajdź wielką maszynę stojącą koło drabiny. Wsadź do niej Mould i użyj Steel Ingot. Otrzymasz Perforator Barrel. Teraz podziel Tripod Support, a dostaniesz mniejszy Tripod Support oraz połowę pierścienia. Połącz Perforator Barrel z Tripod Support, a potem to co otrzymasz z Photoelectric Pulsar. Wyjdź na zewnątrz i podejdź do teleskopu. Użyj szkieł aby przyjrzeć się okolicy. Idź przed siebie. Po upadku ruszaj dalej. Idź przed siebie, jednak gdy będziesz chciał wyjść na suchy ląd za każdym razem przeszkodzi ci w tym jakaś bestia. Wystarczą nanią dwa celne strzały. Teraz wyjdź z nieprzyjemnego kanału i podnieś naboje. Wejdź po drabinie i podejdź do skrzyni - wyjmij z niej trzy karty. Weź apteczkę i otwórz drzwi. Schodami wróć do warsztatu. Teraz wróć na sam dół do miejsca gdzie widziałeś Obeda i drzwi z czterema zamkami. Karty wsadź w kolejności: srebrna, złota, czerwona, czarna. W środku podnieś Plasma Cannon, Charm of Saving i kolejną połową pierścienia.

Wejdź po schodach i obejrzyj scenkę. Podejdź do maszyny i wstukaj liczby 10 31 2001. Zejdź na dół i z wnęki wyjmij Bronze Key, Seal, Rusty Key i Arkanis Statue. Otwórz tylne drzwi i wyjdź na zewnątrz. Podnieś granaty z ziemi, koło posągu leży Charm of Saving. Obejrzyj rzeźbę - nastąpi scenka. Teraz wracaj do miejsca, w którym rozpocząłeś przygody na drugim dysku. Po drodze będziesz musiał uciekać przed bossem. Przy kracie spotkasz detektywa. Weź od niego dysk i wracaj do posągu. Gdy włożysz dysk, z rzeźby wyjmij Lumiscent Stone i kolejną Abkanis Statue. Teraz połącz dwie połówki pierścienia i zmieszaj je z Lumiscent Stone. To co otrzymasz połącz z Photoelectric Pulsar. Biegnij do warsztatu. Tam wejdź na samą górę po drabinie, a następnie na dach. Małym kluczykiem odbezpiecz blokadę. Zejdź niżej i przełącz wajchę aby otworzyć dach. Zejdź na sam dół i podejdź do maszyny. Włącz ją, a pojawi się boss. Aby go pokonać musisz trzykrotnie zwabić go na środek pomieszczenia, gdzie porazi go piorun. Gdy ci się uda, podejdź do maszyny i wyłącz ją. Następnie ponownie ją uruchom i w ciągu dwóch minut dostań się do pomieszczenia z armatą - znajduje się obok drzwi, które otworzyłeś czterema kartami. Gdy się tam dostaniesz użyj Photoelectric Pulsaru, aby zrobić wyrwę w murze. Wejdź przez dziurę i podnieś z ziemi Photoelectric Pulsar. Zejdź na dół i biegnij przed siebie, aż napotkasz Carnby'ego. Razem idźcie aż do momentu gdy zobaczysz drzwi. Wejdź przez nie i w połowie korytarza obróć się w prawo. Znajdziesz tam klapę - podnieś ją. Kryje się tam całe bogactwo przedmiotów. Jednym z nich jest Lighting Gun i bateria do niego. Do końca gry będziesz korzystał z tej broni. Jest skuteczna, a kryształki uzupełniające baterię znajdziesz wszędzie. Idź dalej i obejrzyj scenkę. Wejdź w drzwi, do których wciągnęło detektywa. Idź teraz korytarzami, aż do momentu, gdy Aline sama wejdzie na drabinę (po drodze przyda się pamięć o tym, że nasza bohaterka potrafi wspinać się na niskie półki). Przejdź do następnej lokacji. Podejdź do wielkich schodów i wejdź do świątyni. Idź przed siebie, aż zobaczysz filmik. Podejdź do każdego z przycisków na stole i przełączaj go. Następnie odwracaj się i z półki zabieraj medaliony. Zrób to jeszcze pięć razy, siódmy przycisk ponownie otwiera schody. Gdy będziesz miał sześć medalionów wyjdź ze świątyni i podejdź do drabiny. Wejdź po niej, a następnie zeskocz na dół. Weź skórzany worek z wodą. Jest leczący napój, który możesz uzupełnić w zielonej fontannie. Jeszcze ją spotkasz po drodze. Podejdź po kolei do dziur i wsadzaj medaliony (pasować będzie tylko ten właściwy). Gdy skończysz dopasowywanie weź piramidkę i wisior zachowywania. Wróć do świątyni i znajdź wielki posąg. Wsadź piramidkę i obejrzyj film. Weź głowę i wracaj do miejsca, gdzie na drabinę weszła Aline (samoczynnie). Potem zejdź na dół a trafisz do jaskini pełnej lawy.

Znajdź wyjście i idź przed siebie, aż dojdziesz do mostku. Zapamiętaj tą lokację i idź dalej. Po drodze powinieneś zobaczyć zieloną fontannę. Skorzystaj z niej jeśli chcesz. Następnie biegnij dalej i wejdź na półkę. Idź dalej a zobaczysz scenkę. Teraz wracaj się do wspomnianego mostku i skorzystaj z liny aby zejść na dół. Zrób parę kroków i obejrzyj scenkę. Właśnie znalazłeś ostatnią statuę. Zejdź na dół i idź dalej przed siebie. W końcu odezwie się Johnson. Potem wskakuj do wody i idź dalej. Wyjdź z pomieszczenia (pamiętaj o załatwieniu potworka) i odbierz kolejne połączenie od Johnsona. Po raz kolejny zeskocz na dół - powinieneś poznawać tę lokację. Idź tak jakbyś chciał się wrócić na powierzchnię. Zobaczysz filmik. Wejdź na położony słup i obejrzyj scenkę. Podbiegnij jak najszybciej do Obeda tak, aby ten był jak najbliżej zejścia ze słupa. Używaj Lightning Guna aby go unieruchomić i prześlizgnąć się koło niego. Gdy ci się uda, wejdź do kolejnego pomieszczenia. Podejdź do stołu i umieść główkę na korpusie. Poczekaj aż przyjdzie Carnby, obejrzyj scenkę i zwiewaj stąd... Gratulacje!



Oto i druga część opisu do fantastycznej VALKYRIE PROFILE. Mam nadzieję, że będziecie bawić się przy tej grze równie dobrze jak ja. Mitologia nordycka to wspaniały materiał na grę rpg...
txt: Flik

DRUŻYNA I UZBROJENIE

Mój zespól na drugą połowę gry to oczywiście Valkyria, Arngrim, Mistina i Grey. Zbroję i broń radzę zmieniać po każdej części - kiedy tylko pojawi się nowy sprzęt. Na końcu najlepiej być wyposażonym w Bahamut Tear (Arngrim I Grey), Valkyrie Favor (Valkyria), oraz Ether Scepter (Mystina). Dla tej ostatniej polecam ustawić jako czar prowadzący Mistic Cross, gdyż specjal tego czaru - Celestial Star nie ma sobie równych.

CZĘŚĆ 5

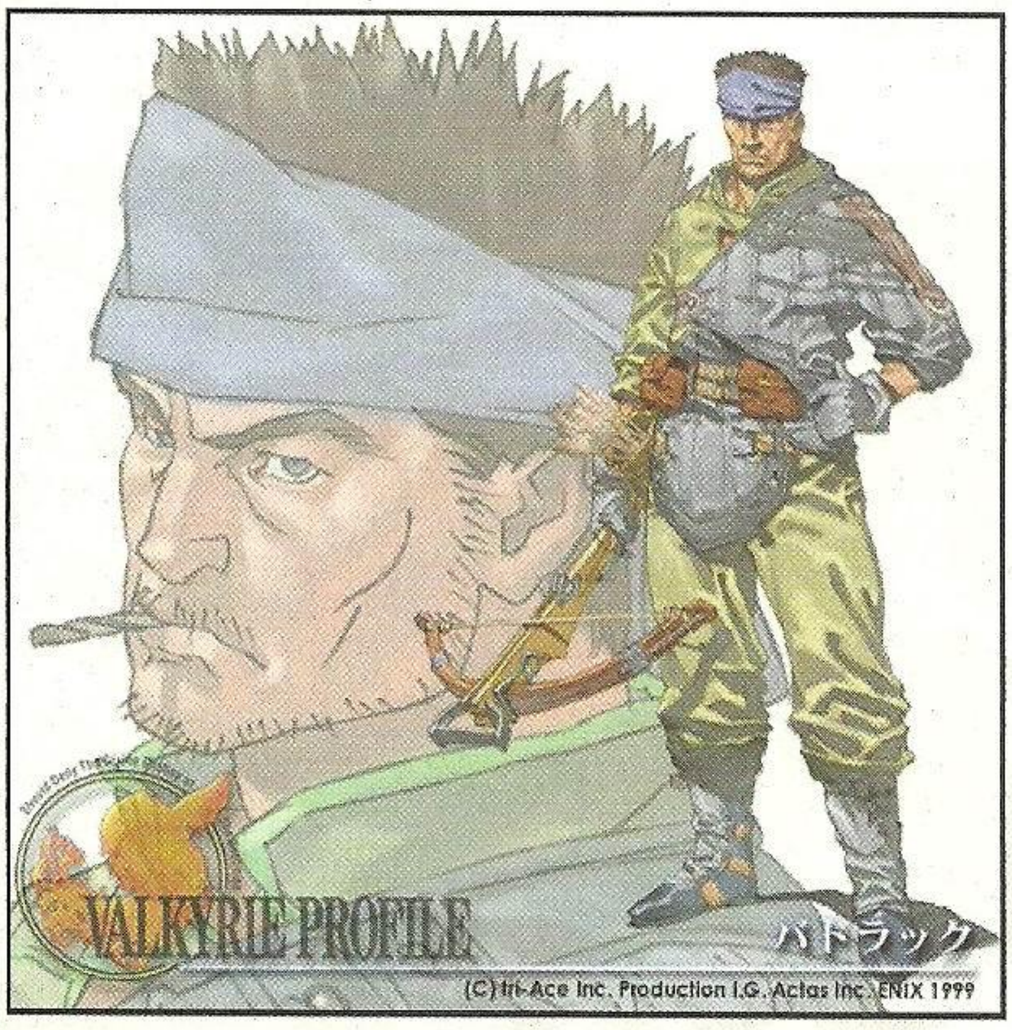
Kiedy tylko zdobędziesz Luciana wyszkol go i prześlij do Asgardu. Użyj koncentracji duchowej i przenieś się do Flencburga. Zdobędziesz nową towarzyszkę Mystinę. Kiedy znajdziesz się na mapie świata, wróć tu jeszcze raz i wejdź do jej pokoju by zdobyć Infinity Rod. Teraz czas byś poleciał do Gerabellum. Dzięki temu zabiegowi w swej drużynie będziesz miał Luciana. Użyj ponownie duchowej koncentracji i zwiedź Cave of Oblivion. Nie znajdziesz tam żadnych przedmiotów tylko wrogów do wykończenia. Kiedy zdobędziesz trochę doświadczenia leć do Crell Monferaigne i obejrzyj filmik. Staniesz tam do walki z wampirzycą (Genevieve). Nie powinna ci ona jednak sprawić najmniejszych kłopotów. Po walce kolejny Einherjar: Yale, będzie twój. Teraz nadszedł czas byś udał się do prawdziwych lochów, czyli do Arkadians Ruins. Musisz uważać tu na Brackish Muck. Są wytrzymali i mocni, a dodatkowo lubią ogłuszać. Rib Froager sa niegroźne ale czają się w każdej skrzyni. Kiedy będziesz na miejscu przejdź przez bramę i weź z pomieszczenia za nią, Raptor Claw. Idź w prawo i zabierz Sap Guard. Idź dalej w tę same stronę, by zabrać Stun Magic. Wejdź przejściem do góry i zabierz Ranseur. Ruszaj teraz po drabinie, a potem przejściem z lewej. Zabierz z platformy Scepter i spadnij na dół. Weź Sap Guard i przejdź do następnego pokoju, by zakosić Dark. Wróć się tam gdzie był sap Guard i ruszaj dolnym przejściem. Następnie wskocz na platformę i weź Nightshade. Teraz wykorzystując łańcuch wskocz na platformę z prawej i przejdź przez drzwi. Teraz zakoś Eye of Heaven i Resist Magic. Ruszaj drzwiami z prawej. Wskocz tu na samą górę, w przejściu z lewej zrób save I wyjdź stąd by ruszyć drugim przejściem. Będziesz w pokoju z jeżdżącymi platformami. Stawiając kryształy, po ścianie wleź na kryształy i ze skrzyni zabierz Stun Check. Przejdź drzwiami obok i wejdź do kolejnego przejścia by zabrać Vegetable Seeds Estoc i Darkness Arrow. Idź w prawo, a kiedy spadniesz - w lewo. Zabierz ze skrzyń Lapis Lazuli, Resist Damage i Ether Scepter. Wracaj do pokoju z platformą i zejdź na dół by przejść przez drzwi z prawej. Idź znowu w prawo. W następnym pomieszczeniu zbij oba stwory, a otworzą się drzwi. Nie zapomnij zabrać Savory, Sap Power i Quartz Gem. Teraz wyjdź stąd i w następnym pomieszczeniu wskocz na drabinkę. Na platformie zrób kryształ lodu, po czym zmień go w chmurkę, wskocz na nią, a z niej na platformę. Zrób save i idź najpierw w lewo po Beast i Demon Slayer oraz Combo Jewel, a potem w prawo. Czekać będzie tu na ciebie trzech bossów (Raven Lord). Każdemu ze swojej drużyny załóż Stun Check (ci przeciwnicy bardzo lubią ogłuszać). Kiedy wszystkich wykończysz zabierz zza kobiety w krysztale Mighty Check. Teraz poleć do Villnore, a dokooptujesz do drużyny Badracha. Wraz z nim przenieś się następnie do Camille Vilage by dostać Bandanę od spotkanej przy kościele dziewczynki. Nie zapomnij też wysłać odpowiednio wytrenowanego Luciana. Kiedy to zrobisz, będziesz mógł obejrzeć ciekawą scenkę.

CZĘŚĆ 6

Zajmij się szkoleniem Nanami. W sumie możesz jej podnieść wymagane cechy i od razu przenieść ją do Asgardu.
Tak czy inaczej przenieś się do Hai Lan, a pozyskasz niewidomą czarodziejkę Shiho. Teraz używając koncentracji duchowej poleć do Lost City of Dipan. Zanim to jednak zrobisz, naucz wszystkie swoje postacie umiejętności Guts, która powoduje że bohater ożywia sam siebie. Nakup także potrzebnych eliksirów, sprawdź czy masz chociaż kilka kryształów i załóż wszystkim naszyjnik Stun Check. Kiedy będziesz na miejscu od razu zaatakuje cię król tej krainy (Barbarossa), zamieniając się uprzednio w olbrzymiego robota. Czeka cię teraz jedna z najtrudniejszych walk. Staraj się wprowadzać jak najdłuższe kombinacje i ciągle stosuj specjale. Barbarossa co parę rund będzie używał super - duper potężnego czaru Calamity Blast. To coś zabija ci wszystkich druhów za jednym uderzeniem. Jeśli jednak masz umiejętność Guts, to jest duże prawdopodobieństwo, że ktoś przeżyje i będziesz mógł wskrzesić resztę. To naprawdę długa i trudna walka, do której potrzebny jest łut szczęścia. Szczególnie, że po wygranej Barbarossa zaatakuje cię drugi raz. Stosuj tę sama taktykę i kiedy pokonasz go, wyjdź stąd i skieruj się w prawo. Kiedy będziesz w zamku zejdź do pierwszego zejścia w dół i podążaj drogą, aż staniesz przed mechanizmem czasu. Przeniesie cię on w przeszłość i następnym twoim zadaniem będzie wyjście z zamku. Kiedy tu zrobisz obejrzysz scenkę i będziesz musiał znowu wrócić do zamku. Idź w prawo i wejdź do góry pierwszym przejściem. Kiedy dotrzesz na czwarte piętro, w pokoju z lewej podejdź do szafki z książkami. Naciśnij ją, a odkryjesz ukrytą komnatę. Wejdź do środka i porozmawiaj z królową, która da ci koronę. Teraz wracaj na miejsce gdzie walczyłeś z Barbarossą, a przeniesiesz się do swoich czasów. Pobiegnij znowu do zamku i wejdź przejściem do góry. Po drodze nie spotkasz żadnych nowych typów stworów wie nie musisz się martwić. Zrób save i idź najpierw w lewo by zabrać Eye of heaven i Dark Savior. Teraz idź w prawo. Wchodź po schodach i z bocznych pokojów zabieraj kolejno Ranseur, Triple Disstres, Neckles Doll, Invoke Feather, Estoc, Ether Scepter, Nightshade, Mistic Cross, Ruins Fate, Concentration. Na drugim piętrze z lewej jest odnoga która powinieneś zwiedzić gdyż jest tam Burgundy Flask. Kiedy wszystko wyzbierasz, wróć do punktu save. Zrób kryształ na ścianie z lewej i wskocz na niego. Teraz wybij okno i ruszaj korytarzem by zmierzyć się z trzema magami (Gyne Walther, Dallas). Na początku możesz mieć problemy z nadgryzieniem kogokolwiek, jednak z podanym przeze mnie zestawem uzbrojenia można już cos zdziałać. Magiem (ktokolwiek to jest skoncentruj się tylko na uzdrawianiu. Na początku wykończ Dallasa, gdyż potrafi wskrzesić resztę paczki. Potem zajmij się Genem, a na końcu Waltherem. To dość trudna walka dlatego dobrze wykorzystać kilka kryształów . Po walce wyjdź na mapę świata i udaj się do Arakadians Ruin. Zdobędziesz tu Greya, którego radzę ci od razu przyłączyć do drużyny. W tej części pozostaje ci jeszcze tylko, odwiedzić Cave of Oblivion i ewentualnie potrenować gdzieś dla zdobycia doświadczenia. Najlepsza w tym celu jest Lezard Valeth Tower. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś to wyślij Nanami.

CZĘŚĆ 7

Postaraj się wyszkolić Lorentę i wysłać jak najszybciej, potem używając duchowej koncentracji udaj się do Hai Lan. Dzięki temu będziesz miał w drużynie nowego człowieka Suo. Teraz udaj się do Cave of Oblivion i wykończ wszystkie stworki dla doświadczenia. Nadeszła pora byś udał się do Forest of Spirit. Prawie wszystkie znajdujące się tu stwory są nieodporne na ogień co można łatwo wykorzystać Nigdy nie walcz z roślinami gdyż część z nich to potężni przeciwnicy, zdolni zabić cię za jedną turą. Kiedy znajdziesz się w lesie, weź z drzewa Eye of Heaven. Teraz biegnij w lewo przez trzy ekrany, dopóki nie spotkasz elfa. Zaprowadzi cię on do swego pobratymca, które powie ci czego potrzebuje do naprawy zepsutego kamienia. Kiedy skończysz z nim rozmawiać idź w prawo by wejść w pierwsze prowadzące do góry przejście. Teraz ruszaj w lewo, idź ciągle w ta stronę przechodząc górnymi przejściami (po drodze jest Lucerne Hammer. Dotrzesz do Elfa, który powie ci że jesteś blisko potwora. Skorzystaj z zejścia w dół i idź w lewo po Golden Egg i Sap Power Teraz zrób save i ruszaj w prawo by zabić bossa (Cocktarice). Bestia jest słaba, a dodatkowo nieodporna na ogień. Wykończ je i weź Charm Feather, który zostawi. Wyjdź na górę przejściem i ruszaj w prawo , aż będziesz mógł zejść w dół. Teraz idź w prawo, aż dotrzesz do kolejnego ekranu. Wejdź tu po gałęziach na górę, gdzie znajduje się Dampen Magic. Zejdź na dół i ruszaj przejściem do góry i weź z lewej Mistic Cross. Ruszaj w prawo, a dotrzesz do Elfa. Wskakuj po gałęziach na górę a dostaniesz Wasillis Rapier. Uważaj to tu są największe paskudy o których pisałem na początku. Zeskocz na dół i idź dolnym przejściem. Idź w lewo po Lapis Lazuli, Golden Egg i Invoke Faether. Odbij w prawo, a staniesz do walki z kolejnym bossem (Venomous Spider). Pajęczysko jest słabiutkie i nieodporne na świętość co powinieneś bezwzględnie wykorzystać. Kiedy go wyeliminujesz staniesz się właścicielem Silver Thread. Teraz wróć się tam gdzie znalazłeś rapier. Idź w prawo, aż będziesz mógł zejść w dół. Zrób to jeszcze raz i ruszaj w lewo. Idź cały czas w lewo schodząc w dół, aż dotrzesz do Elfa. Zejdź jeszcze raz w dół i leć prawo. Znajdziesz tu kolejnego Elfa. Idź wprawo Skacząc po gałęziach staniesz posiadaczem przedmiotów: Timer



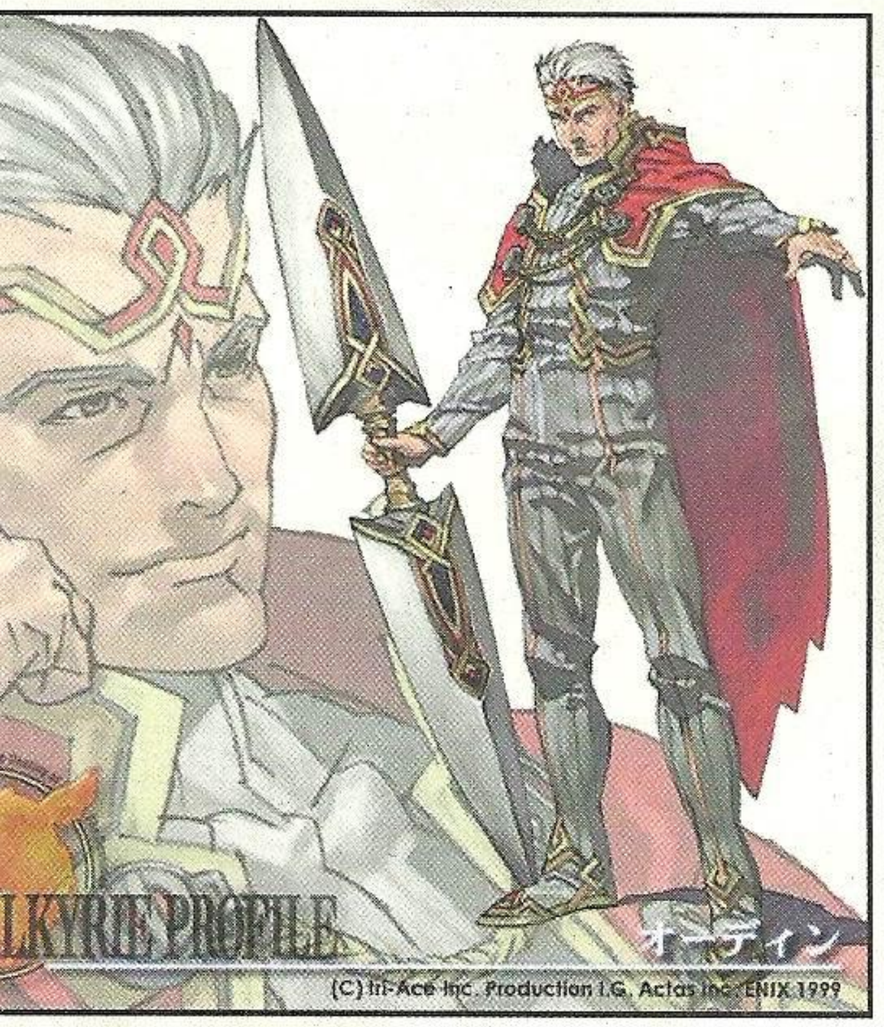
Ring, Dampen Magic, Reflect Sorcery i Golden Egg. Wróć do Elfa i zejdź na dół. Idź w prawo i weź Mistic Cross. Biegnij w lewo i wejdź do pierwszego przejścia by zabrać Heal i Sylphan Rope. Wyjdź stąd i wejdź w następne przejście. Teraz wejdź znowu do góry. Ruszaj w lewo, a spotkasz elfa. Pogadaj z nim po czym wyjdź i wróć tu, kiedy jeziorko się napełni. Zdobędziesz Polar Drops. Wyjdź na główną drogę (to ta, którą szedłeś kiedy znalazłeś się w lesie). Wejdź do drugiego przejścia patrząc od początku. Zobaczysz elfa. Wejdź po gałęziach na górę. Staniesz do walki z ostatnim na tej planszy bossem (Apeman). Jest tak słaby jak reszta tutejszych szeryfów i nienawidzi lodu. Kiedy go zabijesz zabierz Golden Candlestick. Teraz pozostaje ci tylko wrócić do elfa, który obiecał ci naprawić kamień, i oddać mu wszystkie nazbierane przedmioty. Zabierz Gem i wracaj na mapę świata. Jedyne miejsce, które ci pozostało do zwiedzenia to Weaping Lily Meadow. Nie zapomnij odesłać Lorenty. Jeżeli chcesz możesz także podszkolić ekipę, odwiedzając miejsca w których byłeś.

CZĘŚĆ 8

Freya potrzebuje zdolnego wojownika. Najlepszy byłby Arngrim, jednak o wiele lepiej, jest wytrenować w odpowiednich cechach Suo i wysłać go już teraz do Asgardu. Pierwsze miejsce jaki musisz odwiedzić to Dragon Palace. Radzę zabijać tu przeciwników, gdyż są warci sporo doświadczenia, poza tym wrogowie nie sprawią ci kłopotów. Kiedy będziesz w środku idź w prawo, aż dotrzesz do ogromnego obrazu. Za nim znajdziesz Full Moon Stone. Zabierz go i wejdź do otwartych drzwi z lewej strony. Znaleziony przed chwilą kamień użyj na posążku w środku. Kiedy się przeteleportujesz, idź przejściem w dół i na lewo. Zabierz ze skrzyń Eye Of Heaven i Wasillis Rapier. Ruszaj w prawo i przeskocz przez kamień. Wejdź do komnaty i wykończ bossa (Dullahan Lord). Jest to trochę słabsza kopia Barbarossy, jednak nie powinieneś mieć teraz większych kłopotów. Zabij go i weź Lapis Lazuli (jest za nim). Wyjdź stąd i przepchnij kamień z lewej. Wejdź do przejścia i z lewej zabierz Lapis Lazuli. Leć w prawo i przeskocz nad kamieniem. Kiedy przejdziesz przez drzwi z prawej znajdziesz się w dużej komnacie ze statuami. Zapamiętaj jak stoją - niedługo przyda ci się ta wiedza. Idź przejściem z prawej i wykończ kolejnego bossa (Eternal Chimera). Kiedy ją wykończysz (użyj Miecza Bestii), zabierz z obrazu na ścianie Eclipse Stone. Ruszaj teraz do przejścia które jeszcze blokuje kamień, odsuń je i weź Guard Reinforce i Quartz Gem. Nie zapomnij zachować gry. Pobiegnij teraz do teleportacyjnego posążka. Użyj na nim Eclipse Stone. Znajdziesz się na początku. Wyjdź przejściem w dół i przeleż przez drzwi z prawej. Weź Ether Scepter i ruszaj w prawo. Po drodze wejdź do przejścia i zabierz stamtąd Burgundy Flask i Darkspot Stone z obrazu z lewej. Wyjdź stąd i ruszaj w prawo. Dotrzesz do sali z posążkami. Ustaw je tak jak były poustawiane w poprzedniej sali i wejdź do drzwi, które się otworzyły. Zabierz Crescent Moon Stone i wyjdź sta. Odsuń kamień zagradzający przejście i Weź Lucerne Hammer oraz Fire Storm. Wracaj do pokoju z teleportem i użyj nowego kamienia. Kierdy się przeniesiesz idź cały czas w lewo i zabij bossa (Eternal Chimera) by zabrać z obrazu za nią Darkpath Stone. Wracaj do teleportu i zapamiętaj kolejność cyfr na mijanych obrazach (od najmniejszej do największej liczby). Użyj nowego kamienia i idź w lewo. Wejdź do przejść w ścianie w tej kolejności 65143728 od prawej. Kiedy to zrobisz otworzą się drzwi. Przejdź przez nie i zabierz Sacred Javelin oraz New Moon Stone zza obrazu. Wracaj do teleportu i użyj New Moon Stone. Kiedy będziesz w nowym miejscu idź w lewo i wskocz na machinę. Uruchom ją i zabierz Eye of Heaven. Wracaj do teleportuj i użyj Darkspot Stone. Kiedy to zrobisz idź w lewo i popatrz jak uruchamia się druga maszyna. Weź Frigisd Damsel i przejdź nowym przejściem. Zachowaj grę i ruszaj w prawo. Kiedy droga się skończy idź przejściem z lewej u góry (weź jeszcze Shield Critical ze skrzyni). Podbiegnij trochę do przodu i przeskocz jeżdżący posążek. Kiedy posąg cię dotknie zostaniesz przeteleportowany do lochu gdzie powoli będzie schodzić ci energia. Jednak warto raz dać się złapać gdyż w lochu jest Dullahan Lord, za zabicie którego jest mnóstwo doświadczenia. Kiedy przeniesiesz się tam (celowo lub przypadkowo) możesz poszukać posągu teleportacyjnego lub zasave'ować (to drugie jest wskazane). Po przeskoczeniu posagu idź w lewo i poczekaj aż przyjedzie i zwróci. Idź za nim, a odkryjesz przejście. Idź w prawo (uważaj na jeżdżący posąg) i weź Dragon Slayer. Wejdź do pokoju z prawej i weź Lightning Bolt oraz Quartz Gem. Teraz przeleż przez drzwi z lewej. Idź za posągiem, a kiedy się odwróci przeskocz go. Znowu idź za nim i kiedy się odwróci przeskocz go ponownie. Rób tak cały czas, a przeciwnik skamienieje. Kiedy to się stanie dostaniesz Blood Red Stone. Zabierz także Might i Spell Reinforce. Wracaj teraz do statuy teleportacyjnej i użyj ostatniego kamienia. Ruszaj w lewo i przygotuj się do walki z szeryfem. Jest nim Gandar, niezbyt silny człowiek, który nie powinien sprawić większych problemów. Po walce będziesz mógł zabrać jego duszę. Wyjdź stąd. Na mapie świata zostało ci jeszcze tylko jedno miejsce do odwiedzenia. Jest to Cave of Oblivion. Po zabiciu stworków podszkol ekipę lub odpocznij przed ostateczną rozgrywką.

RAGNAROK

Znajdziesz się pałacu Surta. Jednymi wrogami są tu wojownicy Vanir. Dają dużo doświadczenia, jednak walk a z nimi nie ma sensu, gdyż ciągle się odnawiają. Wybór pozostawiam tobie. Teraz jednak ruszaj. Idź w lewo i zrób save. Wejdź do przejścia do góry dwa razy. Teraz weź z lewej Mental Reaction. Ruszaj w lewo. Zabierz z planszy Foxglove i Freeze Check. Wskocz po znikających platformach do przejścia lewej i kontynuuj bieg przez długi most. Z następnego pomieszczenia weź Foxglove i Eye of Heaven. Idź dalej w lewo i w następnym pomieszczeniu, zmieszaj niebieski i czerwony ogień aby uzyskać Daisy Fire. Wracaj teraz do punktu save i ruszaj w lewo. Wskocz po platformach do przejścia z prawej i ruszaj nim zbierając po drodze dwa razy Flare Crystal i Vegetable Seeds. Kiedy wyjdziesz z drugiej strony tego samego pomieszczenia, z którego się tu dostałeś i idź lewym dolnym przejściem. Uważaj na spadające kolce i zabierz Ether Scepter oraz Freeze Check. Skacz następnie po platformach, by zabrać Scarlet Edge i wejść do przejścia z prawej. Idź w prawo i wejdź do przejścia, by potem uderzyć w lewo. Weź Foxglove i Ether Scepter. Teraz wskocz do przejścia z prawej. Zrób save (nakup za wszystko eliksirów) i przygotuj się do walki z najsilniejszym stworem w grze (Bloodbane). Ustaw wszystkim umiejętności Guts, a magowi Mental Reaction. Załóż także Angelo Curio. Na początku walki rzuć czar Sap Guard by zredukować obronę stwora. Potem atakuj go specjalami. Staraj się wykończyć go jak najszybciej, gdyż bestia potrafi się całkowicie uzdrowić (robi to po około 10 turach). Jeśli masz kryształy, nie omieszkaj ich użyć. To wszystko co mogę ci powiedzieć. Po kilku próbach powinno się udać usiec stwora. Kiedy to zrobisz, zabierz ze skrzyni za Bloodbanem Lavantina (najsilniejszą broń w grze) i uzbrój w niego Arngrima. Wracaj na szlak i ruszaj nim dalej. Zabierz po drodze Lapis Lazuli, Freeze Check i Noble Elixir. Dotrzesz w końcu do ślepego zaułka z pochodnią. Zabierz ogień i biegnij trzy ekrany w prawo (zabijając po drodze przeciwników). Jeśli zdążysz, przejście, które dotąd było zlodowaciałe, będzie przechodnie. Wykorzystaj to i przeleż przez nie. Teraz podążaj drogą i zbieraj Foxglove, Vegetable Seeds, Flare Crystal i Noble Elixir. Kiedy dotrzesz do punktu save, nakup eliksirów i idź w prawo by stoczyć ostatnią walkę z Surtem. Jest on o wiele łatwiejszy od Bloodbane'a, lecz mało wrażliwy na czary. Najpierw zajmij się Surtem, a potem wykończ jego świtę. Kiedy go zabijesz będziesz mógł popatrzyć na outro. Właśnie ukończyłeś Valkyrie Profile.



INNE ZAKOŃCZENIE

Jeżeli chcesz zobaczyć inne zakończenie włącz grę od początku i zbieraj wszystkie artefakty. Pozbądź się także Nibelung Ring, a w ósmej części, kiedy już wszystko zrobisz udaj się do Weaping Lily Meadow. To zakończenie jest bardziej dramatyczne i więcej wyjaśnia.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX™

txt: Nolster

Jak zacząć, wykonać Supermana i ujrzeć Tony'ego Hawka na BeeMiXsie. O tym wszystkim przeczytacie poniżej.

ZA DALEKI ODLOT?

W odróżnieniu od TONY HAWK'S PRO SKATER 2, w MAT HOFFMAN'S PRO BMX punkty najlepiej jest nabijać na rampach. Można, oczywiście, próbować robić kombosy w oparciu o długie grindy, ale podstawowym mankamentem takich zabiegów jest brak specjali trików wśród grind'ów. W rezultacie wykonywanie tasiemców za kilkadziesiąt tysięcy punktów (tak, jak miało to miejsce w THPS2) staje się bardzo uciążliwe. Dużo prościej jest znaleźć jakąś dużą rampę i wybijając się w powietrze kombinować ze specjalnymi trikami i kilkusetstopniowymi obrotami. Za jeden taki wyskok można spokojnie zarobić około 10 000 punktów, a często dużo więcej. Po prostu nawet najefektywniejszy grind'owy kombos bez specjalnego triku (który sam jest wart około 4000) daje nam około 20 000 (gdy robimy go pierwszy raz, bo później dostajemy duuużo mniej punktów), a dobre kombo w powietrzu (w połączeniu z manualem między "ścianami" rampy) sięgało u mnie do około 50 000.

Należy też pamiętać o wykorzystywaniu wszystkich specjali, ponieważ za każde kolejne użycie tego samego triku dostajemy coraz mniej punktów. Ważne jest też wykonywanie wszelkiego rodzaju triczków z kwadratem. Nie są one wysoko punktowane, ale każdy kolejny trik w kombosie to podskoczenie o oczko mnożnika. Gdy nasze kombo jest warte powiedzmy 10 000, a mnożnik wynosi 5, warto zrobić w odpowiednim miejscu nawet Barspin'a, bo wtedy zamiast 50 000 (10 000 x mnożnik, czyli w tym wypadku 5) dostaniemy 60 000 (mnożnik 6). Jeszcze raz przypomnę o manualach. Po nabraniu wprawy mogą one drastycznie podnieść efektywność naszych kombosów, ponieważ połączenie dwóch kombinacji po 50 000 daje razem 100 000 plus mnożnik za manuala.

Warto też pamiętać o odpowiednim wyborze zawodnika - najlepiej sprawdzają się bikerzy typowo rampowi, np. Mat Hoffman (bo ma 5 specjali zamiast 4).

Kolejnym niuansem MHPB jest timing wykonywania specjali, czyli wciskanie kolejnych przycisków wywołujących trik specjalny. Nie można wydusić ich za szybko. Przydatnym patentem podczas robienia tych trików może być dodanie do sekwencji przycisków jednego naciśnięcia strzałki kierunkowej. Na przykład zamiast robić Góra, Dół + Kółko, robimy Góra, Góra, Dół + Kółko. Wtedy nie musimy myśleć o dobrej synchronizacji w czasie, pozostaje nam tylko możliwie szybko wklepać kombinację. To chyba tyle w tej kwestii. W razie problemów zapraszam do korespondencji. Mój e-mail to newmark@wp.pl.

WADEMEKUM

Oto opis przejścia MHPB. Gra sama w sobie nie jest trudna. Trzeba próbować i rozglądać się po każdym etapie, a na pewno ukończycie ją bez pomocy. Zaglądajcie tylko w ciężkich chwilach...

HOFFMAN BIKE FACTORY

1. HIGH SCORE: 15 000
Żaden problem, wystarczy jeden efektowny grind lub prosta kombinacja na rampie.
2. SMASH THE LIGHTS
W tym zadaniu naszym celem jest zbicie pięciu białych lamp. Bułka z masłem.
3. GET T-R-I-C-K
Należy znaleźć pięć wyżej wymienionych literek. Wszystkie są w widocznych miejscach.
4. SECRET COVER
Okładka znajduje się na długiej rurze wiszącej nad powierzchnią skateparku. Aby się tam dostać, zaraz na starcie obróć się w prawo i wskocz do basenu. W zabudowanym rogu znajdziesz dźwignię, którą należy dotknąć, a otworzą się drzwi usytuowane dokładnie naprzeciwko dźwigni. Należy szybko wjechać w te drzwi, a następnie nabrać prędkości i wyskoczyć do "okna" u góry. Teraz wystarczy szybko wskoczyć na grind i zgarnąć okładkę.
5. PRO SCORE: 30 000
Podobnie jak High Score - bezproblemowo zrobisz te punkty na rampie.

CONSTRUCTION YARD

1. HIGH SCORE: 25 000
Najłatwiej zjechać na sam dół etapu i wykorzystać dużą rampę - szybkie punkty.
2. TOPPLE TOILETS
Potrąć pięć niebieskich kibelków. Znajdziesz je na pewno.
3. GET T-R-I-C-K
Wszystkie litery są widoczne. Nie zapomnij zjechać do rampy na sam dół po K.
4. SECRET COVER
Zagarnięcie tej okładki jest nieco trudniejsze od poprzednich zadań. Znajduje się ona na stojącym w centrum etapu dźwigu. Aby się tam dostać, należy jechać przed siebie tak jak prowadzi nas droga, a następnie między dwoma pierwszymi muldami skręcić w lewo i wyjechać na trawę. Teraz przed siebie, bierzemy rozpęd i mała kombinacja alpejska, żeby wskoczyć na odpowiednią część ramienia dźwigu, a później przeskoczyć na następną. Po kilku próbach wyjdzie na pewno.
5. PRO SCORE: 50 000
Rampa na samym dole levelu jest tu nieoceniona.

LONDON UNDERGROUND

1. HIGH SCORE: 35 000
Pierwsze pomieszczenie powinno załatwić sprawę - dużo quaterpipe'ów pod ścianą, prosta robota.
2. HIT VENDING MACHINES
Znajdź i potrąć pięć automatów z napojami (niebiesko-czarnych).
3. GET T-R-I-C-K
Wszystkie literki są widoczne.
4. SECRET COVER
Jedź do przodu tak jak prowadzi cię level, do drugich ruchomych schodów. Nie zjeżdżaj w dół tylko wybij się z nich na rurkę (grind), później przeskocz na półkę, i szybko na kolejną rurkę. Teraz grinduj po okładkę.
5. PRO SCORE: 60 000
Tutaj przydaje się rampa na samym końcu (na samym dole) etapu. Teraz wyczesz kilka prostych kombosów, albo jeden konkretny...

BLUETORCH COMPETITION

Masz trzy przejazdy, liczą się dwa najlepsze. Aby zdobyć złoty medal wypada zdobyć około 25 000 punktów bez ani jednej wywrotki.

NEW YORK CITY PARK

1. HIGH SCORE: 45 000
Obok szklarni znajduje się rampa przez którą przebiega chodnik. To najprostszy sposób...
2. HIT SHWARMA STANDS
Rozwal pięć budek z hot-dogami. Znajdziesz je bez problemu.
3. GET T-R-I-C-K
T - Jedź przed siebie, na rozgałęzieniu skręć w prawo i dalej prosto. Literka znajduje się między dwoma barierkami.
R, I - Obie literki znajdziesz w okolicach placu zabaw.
C - "Wisi" nad fontanną. Najpierw wskocz na koronę fontanny, a następnie po literkę.
K - Znajdziesz ją na dachu budynku usytuowanego przy lodowisku.
4. SECRET COVER
Zaraz na starcie skręć w prawo, teraz musisz rozpędzić się i wyskoczyć na grind na drzewo. Okładka znajduje się na końcu gałęzi.
5. PRO SCORE: 70 000
Na początku sprawiło mi to trochę trudności. Gdy "odkryłem" długie powietrzne kombosy i rampę przy szklarni problem sam się rozwiązał.

TREATMENT PLANT

1. HIGH SCORE: 55 000
Prosta sprawa - masa ramp + długie loty = dziesiątki tysięcy punktów.
2. HIT WASTE BARRELS
Potrąć pięć kompletów beczek. Są widoczne i nie będzie z tym problemu.
3. GET T-R-I-C-K
Etap jest mały, literki widoczne, krótka piłka.
4. SECRET COVER
Jedź tak jak do literki C, tylko przeskocz na balkon budynku. Następnie grind na drugi budynek i jeszcze jeden grind po okładkę.
5. PRO SCORE: 80 000
Kluczowym elementem będzie tu rampa ulokowana dokładnie za twoimi plecami (w punkcie startowym). Radzę nabić power-meter grind'ując murkiem w dół, a następnie skręcić w lewo i dokończyć dzieła na rampie.

LA HAMBRA CALIFORNIA

1. HIGH SCORE: 65 000
Zaraz na starcie skręć w lewo. Dojedziesz do rampy. Ona jest kluczem w tej układance...
2. HIT SATELITE DISHES
Musisz potrącić pięć anten satelitarnych, które znajdują się na dachach budynków. Wystarczy znaleźć kilka skoczni i pamiętać, że z dalszej części rampy wymienionej w punkcie 1 da się wyskoczyć na dach.
3. GET T-R-I-C-K
T - Zjedź na dół do ulicy, teraz w lewo do jeżdżącej ciężarówki. Obok niej skręć w prawo i przejeżdżając obok samochodu wyskocz na dach budynku, na którym znajduje się antena. Zobaczysz literkę.
R - Na starcie skręć w lewo, wyskocz na płot korzystając z odskoczni i zbierz literkę.
I - Znajduje się na dachu auta, które mijasz jadąc po T.
C - Objedź budynki nad którymi znalazłeś T. C "wisi" nad quarterpipe'em.
K - Na starcie jedź przed siebie, pod sam budynek. K leży sobie w narożniku.

CFB COMPETITION

Kolejne zawody. Aby zdobyć pierwsze miejsce, należy wyczesać około 45 000 punktów bez wywrotki. Najlepiej to zrobić na największej rampie, którą usytuowano na rogu betonowej części etapu. Problemem tutaj może być skandalicznie wolne działanie gry, a nie ilość punktów do zdobycia. Byłem bliski wyrzucenia konsoli przez okno...

EDYTOREK

Po wciśnięciu Start pojawiają się opcje

FREERIDE TEST - czyli przejażdżka po zbudowanym właśnie skateparku
NEW PARK - tutaj możesz rozpocząć budowę nowego parku od początku, czyli od wyboru jego wielkości
SET THEME - tutaj wybierzesz otoczenie twojego skateparku
SAVE - wiadomo o co chodzi, chyba...
LOAD - można wgrać kilka skateparków stworzonych przez autorów gry, lub swoje
EXIT EDITOR - wyjście

MAT ZAJAWKA

Na początek kilka podstawowych patentów.
Na BMX'e, podobnie jak w wypadku deskorolki czy snowboardu, możemy jechać normalnie (czyli przednim kołem do przodu) lub na fakie (tylnym kołem do przodu). W drugim z wymienionych sposobów zawodnik jedzie tylko przez chwilę, a później się zatrzymuje. Należy więc tę chwile wykorzystać na wybicie się i czesanie triku.
Kolejnym ważnym motywem są manuale, czyli jazda na jednym kole. Manuale służą do łączenia kilku kombosów wykonywanych na odległych od siebie murkach. Wtedy po kombinacji na jednej krawędzi wykonujemy manuala i przejeżdżamy kawałek do drugiego murka bądź rurki, aby tam kontynuować trikowanie. Podczas przejazdu trzeba balansować ciałem za pomocą przycisków góra/ dół.
Triki można podzielić na wykonywane z kwadratem, kółkiem oraz grindy, które czeszemy naskakując na krawędź z wciśniętym trójkątem (plus kierunek). "Kwadratowe" triki zawodnicy wykonują szybko, więc nadają się one idealnie do wykonywania podczas przejść w kombosach (np. grind, wyskok plus trik "z kwadrata" i dalej trójkąt, żeby wylądować na grind). Triki, które odpala kółko plus kierunek wymagają więcej czasu na wykonanie i są to raczej triki rampowe.

Legenda:
Kierunek + Przycisk oznacza, że należy wcisnąć je w tym samym czasie. Np. Góra + Kółko
Kierunek/ Kierunek oznacza skok, np. Prawo\ Góra to prawy górny skos.
Przycisk, Przycisk oznacza, że należy wcisnąć dane przyciski jeden po drugim, np. Prawo, Prawo

ILE JESZCZE? BONUSY!

A teraz o tym jak zdobyć Granny, Tony'ego Hawka i nowe levele:
Granny - Podczas gry wciśnij 10 razy pod rząd Retry...
Tony Hawk - Zdobądź wszystkie 30 okładek oraz dwa medale.
Etap Warehouse z THPS - Podczas gry zdobądź 200 000 punktów.
Etap Burnside z THPS - Zdobądź 30 okładek i dwa medale każdym z dostępnych zawodników.

Granny

Reprezentuje: Starą szkołę
Pros od lat: 90
Rowerek: najlepiej na dwóch kółkach

Góra, Dół	Manual
Dół, Góra	Nose Manual
Góra + Kółko	Rocket No Hander
Góra\ Prawo + Kółko	Pendulum
Prawo + Kółko	Front Peg Grab
Prawo\ Dół + Kółko	Backflip
Dół + Kółko	Indian Air
Dół\ Lewo + Kółko	Tail Whip
Lewo + Kółko	No Footed Can Can
Lewo\ Góra + Kółko	Superman
Góra + Kwadrat	No Hander
Góra\ Prawo + Kwadrat	Look Down
Prawo + Kwadrat	Toad Stool
Prawo\ Dół + Kwadrat	X-Up
Dół + Kwadrat	No Footer
Dół\ Lewo + Kwadrat	BT Barspin Back
Lewo + Kwadrat	Barspin
Lewo\ Góra + Kwadrat	Double Seat Grab

SPECJALE

Dół, Góra + Kółko	Front Body Flip
Góra, Góra + Kwadrat	Gum Grab
Góra, Góra + Kółko	Superman Seatgrab

Tony Hawk

Reprezentuje: Carlbad, CA
Prosem jest od lat: 0
Rowerek: Raczej cztery kółka i płaska deska

Góra, Dół	Manual
Dół, Góra	Nose Manual
Góra + Kółko	Rocket No Hander
Góra\ Prawo + Kółko	One Handed X-Up
Prawo + Kółko	Front Peg Grab
Dół\ Prawo + Kółko	Backflip
Dół + Kółko	Indian Air
Dół\ Lewo + Kółko	Tail Whip
Lewo + Kółko	One Footed Can Can
Góra\ Lewo + Kółko	Superman
Góra + Kwadrat	No Hander
Góra\ Prawo + Kwadrat	Look Down
Prawo + Kwadrat	Toad Stool
Dół\ Prawo + Kwadrat	X-Up
Dół + Kwadrat	No Footer
Dół + Lewo + Kwadrat	One Handed X-Up
Lewo + Kwadrat	Barspin
Góra + Lewo + Kwadrat	Nothing Seat Grab

SPECJALE

Dół, Góra + Kółko	Front Body Flip
Lewo, Prawo + Kwadrat	Body Varial
Lewo, Prawo + Kółko	Decade Air
Dół, Dół + Kółko	Superman Tailwhip

Mat Hoffman

Reprezentuje: Oklahoma City, OK
Prosem jest od lat: 14
Rowerek: Hoffman Bikes

Góra, Dół	Manual
Dół, Góra	Nose Manual
Góra + Kółko	Rocket Queen
Góra\ Prawo + Kółko	Pendulum
Prawo + Kółko	Front Peg Grab
Dół\ Prawo + Kółko	Backflip
Dół + Kółko	Indian Air
Dół\ Lewo + Kółko	Tail Whip
Lewo + Kółko	No Footed Can Can
Góra\ Lewo + Kółko	Superman
Góra + Kwadrat	No Hander
Góra\ Prawo + Kwadrat	Look Down
Prawo + Kwadrat	Toad Stool
Dół\ Prawo + Kwadrat	X-Up
Dół + Kwadrat	NF Switch Hand
Dół\ Lewo + Kwadrat	One Handed X-Up
Góra\ Lewo + Kwadrat	Nothing Seat Grab

SPECJALE

Góra, Dół + Kółko	Backflip Tailwhip
Dół, Prawo + Kółko	Triple Tailwhip
Lewo, Prawo + Kwadrat	Peacock
Dół, Dół + Kółko	Superman OHander
Prawo, Prawo + Kwadrat	Bar Hop

Joe "Butcher" Kowalski

Reprezentuje: Bethelheim, PA
Prosem jest od lat: 11
Rowerek: Hoffman Bikes

Góra, Dół	Manual
Dół, Góra	Nose Manual
Góra + Kółko	ROF Candy bar
Góra\ Prawo + Kółko	OHOFooter X-Up
Prawo + Kółko	Front Peg Grab
Dół\ Prawo + Kółko	Backflip
Dół + Kółko	Indian Air Seat Grab
Dół\ Lewo + Kółko	Tail Whip
Lewo + Kółko	Can Can
Góra\ Lewo + Kółko	Superman
Góra + Kwadrat	Neilarm Strong
Góra\ Prawo + Kwadrat	Look Dow
Prawo + Kwadrat	Toad Stool
Dół + Prawo + Kwadrat	X-Up
Dół + Kwadrat	No Footer
Dół\ Lewo + Kwadrat	One Handed X-Up
Lewo + Kwadrat	Barspin
Góra\ Lewo + Kwadrat	Seat Grab

SPECJALE

Góra, Dół + Kółko	Backflip Tabletop
Dół, Prawo + Kwadrat	Half BS Tailwhip
Góra, Góra + Kółko	NF Candy Bar OH
Dół, Dół + Kółko	Superman BP BS

Cory Naztazio

Reprezentuje: Hunington Beach, CA
Prosem jest od lat: 8
Rowerek: Huffy

Góra, Dół	Manual
Dół, Góra	Nose Manual
Góra + Kółko	Rocket No Hander
Góra\ Prawo + Kółko	OHO Footer
Prawo + Kółko	Front Peg Grab
Dół\ Prawo + Kółko	Backflip
Dół + Kółko	Indian Air Superman
Dół\ Lewo + Kółko	Tail Whip
Lewo + Kółko	No Footed Can Can
Góra\ Lewo + Kółko	Superman
Góra + Kwadrat	No Hander
Góra\ Prawo + Kwadrat	Look Down
Prawo + Kwadrat	One Hander
Dół\ Prawo + Kwadrat	X-Góra
Dół + Kwadrat	No Footer
Lewo + Kwadrat	Barspin
Góra\ Lewo + Kwadrat	Seat Grab

SPECJALE

Dół, Góra + Kółko	Frontflip
Góra, Dół + Kółko	Backflip Tabletop
Dół, Prawo + Kółko	Double Tailwhip
Dół, Dół + Kółko	Superman Seat Grab

Mike Escamilla

Reprezentuje Whittier, CA
Prosem jest od lat: 6
Rowerek: Nie podano ;)

Góra, Dół	Manual
Dół, Góra	Nose Manual
Góra + Kółko	Rocket No Hander
Góra\ Prawo + Kółko	OHO X-Up
Prawo + Kółko	Front Peg Grab
Dół\ Prawo + Kółko	Backflip
Dół + Kółko	Indian Air Superman
Dół\ Lewo + Kółko	Tail Whip
Lewo + Kółko	Can Can
Góra\ Lewo + Kółko	Superman
Góra + Kwadrat	No Hander
Góra\ Prawo + Kwadrat	Look Down
Prawo + Kwadrat	Toad Stool
Dół\ Prawo + Kwadrat	X-Up
Dół + Kwadrat	One Footer
Dół\ Lewo + Kwadrat	One Handed X-Up
Lewo + Kwadrat	Barspin

SPECJALE

Dół, Góra + Kółko	Frontflip
Lewo, Prawo + Kwadrat	Body Varial
Góra, Dół + Kółko	Backflip One Footer
Dół, Dół + Kółko	Superman SBar Spin

Rick Thorne

Reprezentuje: Orange, CA
Prosem jest od lat: 9
Rowerek: Hoffman Bikes

Góra, Dół	Manual
Dół, Góra	Nose Manual
Góra + Kółko	Rocket No Hander
Góra\ Prawo + Kółko	OHO Footer
Prawo + Kółko	Front Peg Grab
Dół\ Prawo + Kółko	Backflip
Dół + Kółko	Indian Air Seat Grab
Dół\ Lewo + Kółko	Tail Whip
Lewo + Kółko	Can Can
Góra\ Lewo + Kółko	Superman
Góra + Kwadrat	No Hander
Góra\ Prawo + Kwadrat	Look Down
Prawo + Kwadrat	Toad Stool
Dół\ Prawo + Kwadrat	X-Up
Dół + Kwadrat	NF r Switch Hand
Dół\ Lewo + Kwadrat	One Handed X-Up
Lewo + Kwadrat	Barspin
Góra\ Lewo + Kwadrat	Nothing Seat Grab

SPECJALE

Dół, Prawo + Kółko	Front Body Flip
Góra, Dół + Kółko	Backflip No Footer
Lewo, Prawo + Kółko	Decade Air
Dół, Dół + Kółko	DS Grab Superman

Dennis McCoy

Reprezentuje: Kansas City, MO
Prosem jest od lat: 16
Rowerek: K2 DMC Pro

Góra, Dół	Manual
Dół, Góra	Nose Manual
Góra + Kółko	ROF Candy Bar
Góra\ Prawo + Kółko	OHO Footer
Prawo + Kółko	Front Peg Grab
Dół\ Prawo + Kółko	Backflip
Dół + Kółko	Indian Air
Dół\ Lewo + Kółko	Tail Whip
Lewo + Kółko	One Handed Can Can
Góra\ Lewo + Kółko	Superman
Góra + Kwadrat	NHanded One Footer
Góra\ Prawo + Kwadrat	Look Down
Prawo + Kwadrat	One Hander
Dół\ Prawo + Kwadrat	X-Up
Dół + Kwadrat	No Footer
Dół\ Lewo + Kwadrat	One Handed X-Góra
Lewo + Kwadrat	Barspin
Góra\ Lewo + Kwadrat	Nothing Seat Grab

SPECJALE

Lewo, Prawo + Kwadrat	Decade Air
Góra, Dół + Kółko	Backflip One Footer
Dół, Prawo + Kółko	Double Tailwhip
Dół, Dół + Kółko	Superman Tailwhip

Kevin Robinson

Reprezentuje: East Providence, RI
Prosem jest od lat: 10
Rowerek: Hoffman Bikes

Góra, Dół	Manual
Dół, Góra	Nose Manual
Góra + Kółko	ROF Candy Bar
Góra\ Prawo + Kółko	One Handed X-Góra
Prawo + Kółko	Front Peg Grab
Dół\ Prawo + Kółko	Backflip
Dół + Kółko	Indian Air
Dół\ Lewo + Kółko	Tail Whip
Lewo + Kółko	One Handed Can Can
Góra\ Lewo + Kółko	Superman
Góra + Kwadrat	NHanded One Footer
Góra\ Prawo + Kwadrat	Look Down
Prawo + Kwadrat	One Footer
Dół\ Prawo + Kwadrat	X-Up
Dół + Kwadrat	No Footer
Dół\ Lewo + Kwadrat	One Handed X-Up
Lewo + Kwadrat	Barspin
Góra\ Lewo + Kwadrat	Nothing Seat Grab

SPECJALE

Góra, Dół + Kółko	No Handed Backflip
Prawo, Prawo + Kwadrat	Bar Hop
Dół, Dół + Kółko	Superman Tube Grab
Prawo, Prawo + Kwadrat	OH Swing Grab

Simon Tabron

Reprezentuje: Liverpool, U.K.
Prosem jest od lat: 6
Rowerek: Mongoose

Góra, Dół	Manual
Dół, Góra	Nose Manual
Góra + Kółko	Rocket No Hander
Góra\ Prawo + Kółko	OHO Footer
Prawo + Kółko	Front Peg Grab
Dół\ Prawo + Kółko	Backflip
Dół + Kółko	Indian Air Superman
Dół\ Lewo + Kółko	Tail Whip
Lewo + Kółko	One Handed Can Can
Góra\ Lewo + Kółko	Superman
Góra + Kwadrat	No Hander
Góra\ Prawo + Kwadrat	Look Down
Prawo + Kwadrat	One Hander
Dół\ Prawo + Kwadrat	X-Up
Dół + Kwadrat	No Footer
Dół\ Lewo + Kwadrat	One Handed X-Up
Lewo + Kwadrat	Barspin
Góra\ Lewo + Kwadrat	Nothing Seat Grab

SPECJALE

Góra, Dół + Kółko	Backflip One Footer
Lewo, Prawo + Kwadrat	NF Candy Bar OK
Góra, Góra + Kółko	Superman Seat Grab
Dół, Dół + Kółko	DS Grab Superman

SILVER

Witam i zapraszam do opisu nowego erpega na Dreamcasta.

txt: o.g.

POCZĄTEK

Po intrze i animacji w porcie ujrzysz głównego bohatera - Davida. Po rozmowie z dziadkiem wejdź do domu, porozmawiaj z Jennifer, weź jabłko i idź na górę. Z żółtej skrzynki weź miecz i wyjdź na zewnątrz. Stoczysz tu kilka pojedynków. Będzie to trening, który musisz pomyślnie zaliczyć. Po jakimś czasie na zewnątrz wyjdzie Jennifer. Przybiegnie kilku żołnierzy i porwie ją. Dwóch żołnierzy zostanie aby cię powstrzymać. Jest to pierwsza walka, po kilku cięciach powinna się skończyć. Biegnij w stronę w którą uciekli porywacze. Stoczysz tu kolejną walkę. Wybierz dróżkę, którą uciekł Fuge a dotrzecie do portu. Będzie tu pięciu przeciwników. Dalej skieruj się w prawą stronę ekranu. Zobaczysz, że statek już odpłynął. Porozmawiaj ze starszą parą. Dowiesz się, że kilka osób zebrało się i mają zamiar odbić porwane kobiety. Wracaj tą samą drogą, którą tu przybyłeś. Po drodze (jeszcze w porcie) zobaczysz pisarza (lewituje w powietrzu). Możesz opowiedzieć mu swoją historię i tym samym zasejwować grę. Idź do zamku, który widziałeś wcześniej. Stoczysz tu kilka walk. Możesz tu również kupić trochę jedzenia - zrób to i wyjdź drugą bramą. Zasejwuj grę i przejdź przez most. Po rozmowie szybko przebiegnij przez bramę - to uchroni cię przed walką. Obejrzyj animację i idź w górę ekranu. Znajdziesz się koło wielkiej jaskini - nie możesz tam wejść więc skieruj się w lewo. Spotkasz rebeliantów, pogadaj z nimi i idź do ich kryjówki. Koło ogniska leży pochodnia - weź ją. Porozmawiaj ze wszystkimi, a w szczególności z kilkoma ćwiczącymi w sąsziedztwie wojownikami. Jeden z nich nauczy cię nowego ciosu. Aby się dostać do teleskopu, z którego można wyśledzić gdzie popłynął statek z kobietami trzeba przejść przez jaskinię. Wyposaż się w pochodnię i wejdź tam. Porozmawiaj z małym chłopcem i wyjdź stamtąd. Znajdziesz się na pomoście prowadzącym do zamku. Zobaczysz małe diabełki i pobiegniesz za nimi do środka. Profesor jest w niebezpieczeństwie - musisz go uratować. Po walce pozwoli ci skorzystać z teleskopu. Biegnij na górę i rozwal tam kilka diabełków. W pomieszczeniu jadalnym zgarnij z ziemi procę i rozwal diabełka siedzącego na szafie. Potem pogadaj z tym, który stoi przy stoliku. Biegnij na górę, rozwal diabełka i z kufra zgarnij wszystkie rzeczy. Idź dalej. Dotrzesz do biblioteki. Zobaczysz tu filozofa - biegnij za nim. W kolejnym pomieszczeniu stoczysz walkę z diabełkami i ich panem. Porozmawiaj z filozofem i wracaj do poprzedniego pomieszczenia. Wyjdź z niego trzecim wyjściem. Idź na górę. Po walce obszukaj pokój. Wróć na górę i po schodach wejdź na wyższe piętro. Biegnij za uciekającym, żółtym diabełkiem. Rozwal przeciwników (uważaj na tego dużego) i idź za nowym przyjacielem. Pokonaj potem dwóch strażników i idź dalej. W końcu diabełek sobie ucieknie. Kiedy otworzysz skrzynię pojawi się kilku przeciwników - rozwal ich i ścigaj zdrajcę. W dużej sali diabełek zamieni się w bossa. Dziadek pobiegnie plenić zło na górze, a ty musisz się nim zająć. Proca na niego nie działa więc będziesz musiał walczyć mieczem. Stosuj pchnięcia - zadają mu najwięcej obrażeń i mają konkretny zasięg. Dzięki temu będziesz mógł szybko wycofać się z linii ataku. Po wygranej idź na górę. Spotkasz tam czarownika. Porozmawiaj z nim. Zaprowadzi cię do skrzyni. Znajdziesz w niej nowy miecz. Magik otworzy portal i przeniesiecie się tam gdzie zaczynaliście. Zobaczysz Fuge i dwóch żołnierzy. Twój dziadek pokona tych ostatnich, ale polegnie w walce z Fuge. Otrzyj łzy i uciekaj.

Idź w prawo i zgarnij lekarstwo, a potem na zewnątrz. Po walce pogadaj z magikiem. Idź w lewo, rozpraw się z przeciwnikami i windą zjedź na dół. Najpierw wejdź w drzwi z których wybiegły dwa diabełki i pogadaj ze stróżem - da ci klucz. Teraz idź do drugiego wyjścia. Pokonaj trzy kamienne golemy i zasejwuj grę. Idź dalej małym przejściem, które znajduje się pomiędzy dwiema jamami. Czeka cię trudna walka. W tym pomieszczeniu są aż cztery kamienne golemy i duszek, który przywraca je do życia. Oczywiście w pierwszej kolejności trzeba zdjąć duszka. Niestety materializuje się tylko w momencie przywracania do życia martwych kompanów. Tak więc załatw jednego lub dwóch golemy, poczekaj aż się zmaterializuje i wtedy atakuj. Po walce idź w lewo i pogadaj z kim trzeba. Teraz idź w lewo i jedyną słuszną drogą (walka z golemami) zejdź na sam dół. Dotrzesz do bossa. Jest tylko jeden sposób aby go pokonać. W momencie kiedy będzie przywoływał swoich pomocników musisz strzelać w niego z lodowego miecza (tak samo jak z broni dalekiego zasięgu). Po walce przybędą spóźnione posiłki. Razem pójdziecie do teleskopu i zlokalizujecie statek.

RAIN

Po rozmowie przejdź przez bramy miasta. Jest to jedna, wielka zapętlająca się lokacja. Tak czy inaczej, w końcu dotrzesz do zamku na skalnym urwisku, gdzie spotkasz swoich kompanów. Musisz jedynie dotrzeć do muru dzielącego miasto na dwie części. Spróbuj również odnaleźć i uratować staruszkę, która obdaruje cię pluszowym misiem. Kiedy dotrzesz do przyjaciół okaże się, że statki już odpłynęły.

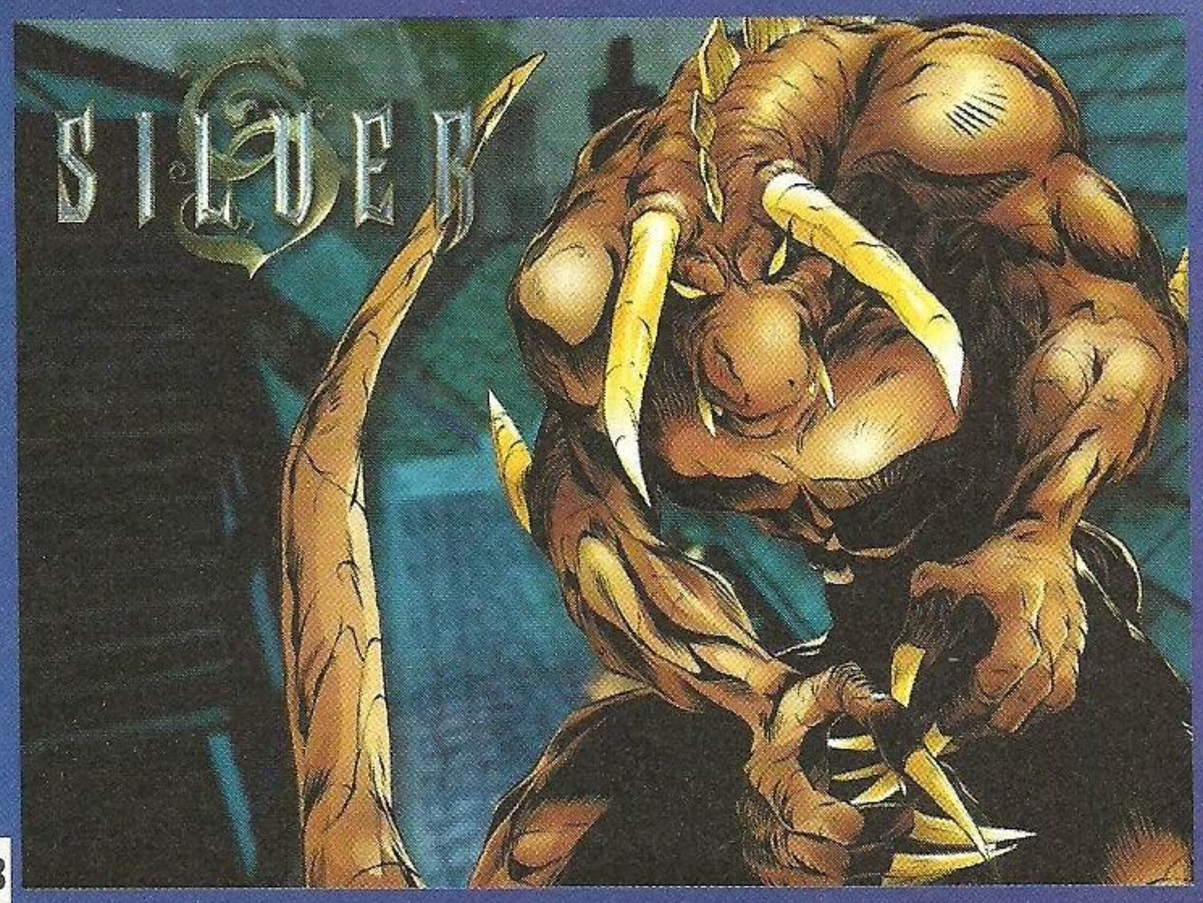
Po powrocie do Heaven zawoła cię doktor. Wyrocznia odpowie na zadawane pytania i wskaże drogę do pierwszej kuli. Jest w posiadaniu czarnoksiężnika, który mieszka w zamku na skalnym urwisku. Aby się tam dostać potrzebna będzie zaczarowana trąbka (Magic Horn) - otrzymasz ją od wyroczni. Pogadaj z doktorem - możesz kupić od niego trochę medykamentów. Skorzystaj z mapy, którą dał ci Duke i przetransportuj się w pobliże zamku. Wejdź tam używając trąbki. W środku rozwal trolle i biegnij dalej. Pogadaj z magikiem. Da ci ognistą kulę i pozwoli wziąć rzeczy z jego skrzyni. Wracaj do Heaven.

WINTER

W obozie idź na samą górę - znajdziesz się w lokacji z niedźwiedziem. Załatw go i zabierz jabłka z drzewa. Dalej spotkasz chmarę pszczół. Po ich pokonaniu idź na dół. Sprawdź skrzynię. Kiedy ją otworzysz i weźmiesz łuk, wyskoczy niedźwiedź i kilku przeciwników. Załatw ich i wracaj do obozu. Koło doktora skieruj się w dół i przejdź przez bramę - znajdziesz się w Winter. Spotkasz tu lodowe potwory. Nie walcz z nimi przy pomocy lodowego miecza ponieważ to dodaje im energii. Najlepiej jeśli będziesz używał ognistej kuli - jeden strzał i po przeciwniku. Rozwal latające pokraki i otwórz drzwi w wieży (przytrzymaj L i naciśnij A). Przebijaj się przez wrogów, aż dotrzesz do miejsca, w którym możesz wybrać dwie drogi: w górę po schodach i w dół do jaskini. Jeśli chcesz trochę powalczyć i zdobyć kilka przedmiotów to wybierz tę pierwszą, ale i tak będziesz musiał potem wrócić. Jeśli wejdziesz do jaskini dotrzesz prostą drogą do bossa. Uderzaj w Wikinga z ognistej kuli. Kiedy skończy ci się magiczna energia, uzbrój się w miecz i rozwal jego pomocników. Pozostanie po nich magiczna poświata, która uzupełni twoją energię. Boss przez większą część czasu będzie stał w miejscu, ale i tak uważaj na jego ciosy (wywołują falę uderzeniową). Po kilku seriach padnie, a ty będziesz mógł zabrać lodową kulę. Potem przybiegnie posłaniec i powie że profesor czeka na was w bibliotece Gno. Idźcie tam.

SMOK

Profesor opowie o leczniczej kuli. Potem idź do domu Davida. Rozwal tam wszystkich przeciwników i biegnij w prawo. Kiedy zobaczysz uciekających żołnierzy - pobiegnij za nimi. Zobaczysz burmistrza i jego ludzi. Zacznij z nimi walkę, a po chwili ucieką. Weź klucz i biegnij za nimi. Po kilku walkach spotkasz bossa - ognistego demona. Jest bardzo prosty, wystarczy robić uniki i walić lodowymi kulami. Dalej jest zablokowane przez ogień przejście. Wróć tam, gdzie widziałeś żołnierzy, przejdź na drugą stronę i wyjdź po prawej stronie. Wbiegnij do domu. Vivienne na szczęście jeszcze żyje - przyłącz ją więc niezwłocznie do swojej drużyny. Następnie skieruj swe kroki do bram Rain. Idź w głąb ekranu i na końcu uliczki otwórz bramę kluczem od burmistrza. Możesz iść mostem lub uliczką, przy czym ten drugi sposób jest szybszy. Dotrzesz do karczmy (przed nią czeka cię walka). W środku kup Cursed Doubloom i Fire Sword. Pogadaj z Albertem i zapłać mu. Opowie ci o sposobie otwarcia bramy prowadzącej do starej części miasta. Porozmawiaj z Jugiem (to ten duży), a będziesz mógł przyłączyć go do swojej drużyny. Po wyjściu czeka cię walka. Teraz idź na uliczkę, gdzie wisi dzwon (aby się tam dostać, idź do muru i przejdź pod nim). Zadzwoń nim szybko trzy razy, zrób



sekundę przerwy, dwa razy, sekundę przerwy i jeszcze raz. Jeśli zrobiłeś to poprawnie, otworzy się brama. Przejdź na podwórze - czeka cię tu dłuższa walka. Wyjdź drugim przejściem po lewej. Spotkasz Alberta. Zaoferuje ci srebro na wilkołaka, który kręci się tu nieopodal. Kup je i idź dalej. Spotkasz (cóż za zbieg okoliczności) bossa - wilkołaka. Uzbrój Davida i Juga w topory i siecz go póki nie zdechnie. Idź dalej. Po kilku potyczkach spotkasz przewoźnika. Daj mu Cursed Doubloom. Podpłyniesz do ruin świątyni. Wywołaj "Wielką Głowę", pogadaj z nią a da ci łódź podwodną. Zapraszam na pokład. Najpierw czeka cię walka z krabami. Idź więc w lewo i walcz. Kiedy zobaczysz rozgałęzienie dróg kieruj się w lewo. Droga zapętli się i wylądujesz w tym samym miejscu, ale zdobędziesz rzeczy przydatne (a nawet niezbędne) do dalszej podróży. Teraz idź przed siebie, aż dotrzesz do bossa. Na smoka nie działają żadne bronie krótkiego zasięgu. Będziesz musiał uzbroić się w magiczne miecze i magię. Jeśli przeciwnik zwrócony jest do ciebie przodem, każdy twój atak spowoduje utratę tylko jednej jednostki energii, co zaowocuje dłuuugą walką. Najlepiej jest atakować go kiedy przelatuje z jednego miejsca na drugie - wtedy obrażenia są o wiele większe. Zgarnij leczniczą kulę i wracaj na powierzchnię.

BAGNA

Idź tam gdzie walczyłeś z ognistym demonem i ugaś ogień, tarasujący dalszą drogę. Przybiegnie posłaniec i powie, że doktor ma coś dla ciebie. Nie idź tam jednak ponieważ będzie miał tylko kilka nowych mikstur. Znajdziesz się na bagnach. Na rozdrożu idź w lewo. Po kilku walkach dotrzesz do bossa. Jest bardzo łatwy - po prostu ciągle atakuj go mieczem, a po chwili będzie po wszystkim. Weź świetlisty miecz i brązowy klucz. Wracaj na rozdroża i biegnij w prawo. Spotkasz mnicha Cagena - możesz przyłączyć go do drużyny. Skieruj się w stronę klasztoru. Po kilku walkach (powinieneś zdobyć nowy specjal) dotrzesz do medytującego mnicha. Poprosi cię o filozoficzny pergamin. Idź do biblioteki Gno i weź go od profesora. Zanieś go mnichowi, a ten da ci miksturę pozwalającą podróżować w czasie. Wypij ją. Przeniesiesz się do przeszłości. Wejdź do domu. Po tym jak Silver zabije Rubena weź jego klucz i wróć do swojego czasu.
Idź do domu Rubena. Jest na prawo od domu Davida, ale musisz iść po dróżce a nie między drzewami. Drzwi otwórz jego kluczem. Spotkasz Chiaro. Możesz go przyłączyć do drużyny, ale odradzam. Idź na górę (jest tu m.in. kula piorunów).

PAŁAC

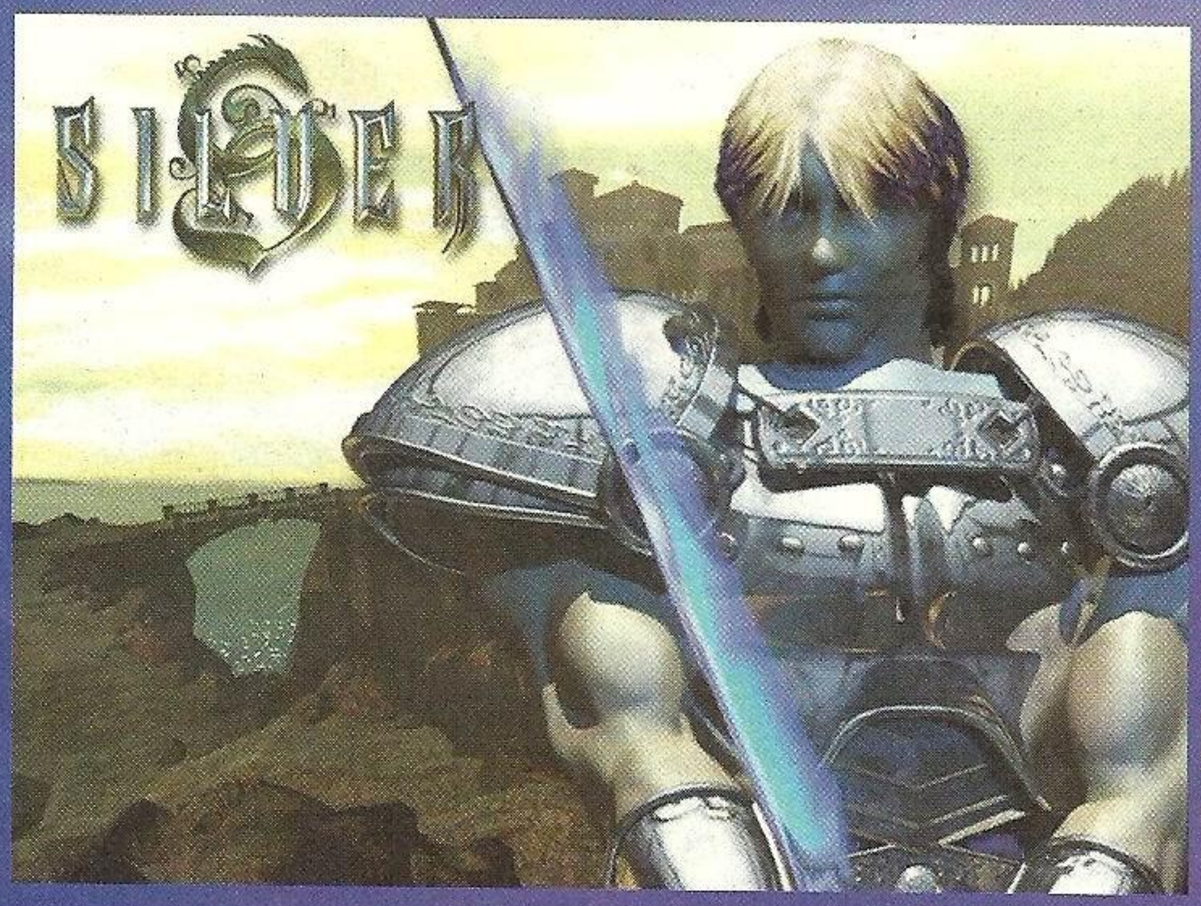
Idź do Witer, do pałacu Glass. Otwórz bramy. Uważaj na wikingów - są o wiele silniejsi niż poprzedni przeciwnicy. Jeśli znajdziesz młot - weź go, jest bardzo mocny. Są tu dwie drogi które się zapętlają więc nie powinieneś się zgubić. Podczas zwiedzania znajdziesz drzwi, których w tej chwili nie możesz otworzyć. Kiedy dotrzesz do bossa, zamrozi twoich przyjaciół więc będziesz musiał walczyć sam. Oczywiste jest, że na lodowego smoka najlepszy będzie ognisty czar. Staraj się atakować w momencie, kiedy będzie ładował swoje ataki. Po walce idź do przejścia, które znajduje się w lewym górnym rogu pomieszczenia. Weź kulę ziemi i Barracks Key. Idź do przejścia w prawym dolnym rogu pomieszczenia, zgarnij jedzenie i klucz do drzwi, których nie mogłeś wcześniej otworzyć. Odszukaj je. Znajdziesz tam amulet widzenia - pozwala on widzieć przezroczyste skrzynie.

KANAŁY

Wracaj do obozu rebeliantów. Pogadaj z wszystkimi (koniecznie z Bobem) i idź do karczmy w Rain. Pogadaj z barmanem i idź za nim. Wskaże ci przejście do kanałów. Spotkasz przyjaciela - nauczy cię nowego ruchu. Idź dalej. Kiedy zobaczysz dzwon - strzel w niego z procy. potem znajdź maszynę, o której mówił ci barman. Jeśli jeszcze nie masz pokrętła do niej (zależy to od tego, którą drogę wybrałeś) to znajdziesz je trochę dalej. W końcu dotrzesz do miejsca, gdzie zobaczycie szczury załatwiające człowieka. Rozwal je i zejdź o poziom niżej. Dotrzesz do bossa. Taktyka jest jedna: okładaj go maczugą, aż zdechnie. Po pokonaniu drania zdobędziesz kolejną magiczną kulę.

WIĘZIENIE

Idź tam gdzie rozmawiałeś z Wielką Głową. Będzie tam na ciebie czekała skrzynia - opróżnij ją i idź w dół ekranu, a na kolejnym ekranie - w górę. Dotrzesz do lokacji z wielkimi posągami. Przejdź przez nią. Kiedy dotrzesz do schodów, obok których będą drzwi - wybierz pierwszą opcję. Zobaczysz małego jaszczura - uderz go kilka razy i zabierz pierścień niewidzialności. Teraz idź do drzwi przy schodach. Dotrzesz do starca w



klatce - rzuci wam klucz, który niestety zagarnie wielki jaszczur. Spójrz w lewo, weź procę i strzel w dźwignię. Zejdź na dół i walcz z bossem. Ty i twoi kumple po prostu sieczcie go bez opamiętania. Weź klucz który upuścił. Idź dalej i walcz. Porozmawiaj z Dukiem, który siedzi w jednej z cel. Dalej jest pomieszczenie z dźwignią - pociągnij ją, a otworzysz przejście. Po kilku walkach dotrzesz do Fuge. To trudny boss. Najlepiej trzymaj się od niego z daleka i używaj wszystkich specjali jakie posiadasz. Po walce weź klucz, miecze Fuge'a (najsilniejsza biała broń w grze) i wyjdź. Zejdź na sam dół i wejdź do celi. Więźniowi daj misia, którego dostałeś od staruszki w Rain. Idź do celi Duke'a i otwórz ją.

ZAŚWIATY

Po chwili znajdziesz się w zamku Glass. Dziewczyna chce współpracować. Idź do obozu rebeliantów i pogadaj ze wszystkimi. Matka Mossa da ci magiczny pierścień. Idź do portu, gdzie to wszystko się zaczęło. Zapłać przewoźnikowi aby zabrał cię do Deadgate. Zwiedź całą okolicę i porozmawiaj z duchami. Dowiesz się, że zdrajcą jest William. Wracając stamtąd powinieneś mieć kamienny klucz i pergamin objawienia. Idź do zatopionej świątyni i kamiennym kluczem otwórz skrzynię. Teraz będziesz mógł zmieniać się w wilkołaka (jego ciosy są bardzo mocne). Idź do obozu. Pogadaj ze wszystkimi i naucz się nowego specjala. Idź w górę ekranu i na fontannie użyj pergaminu objawienia. Pojawi się nowa ścieżka. Przejdź przez nią. Przeciwnicy tutaj będą bardzo silni, więc uważaj na zdrowie swoich kolegów. Musisz dotrzeć do obozu i ze skrzynki wziąć kulę czasu oraz zielony klucz. Bossem jest jedna z istot zamieszkujących te tereny (posiadaj moc tworzenia golemów). Najpierw rozwal jej pomocników, a potem szybko wykończ ją specjalami. Weź klucz i otwórz bramę. Weź pergamin pozwalający przyzywać golemy i klucz. Idź do Bone Yard i otwórz bramę. Znajdziesz się w zaświatach. Po kilku walkach dotrzesz do bossa. Strzela dużymi świetlistymi pociskami. Wystarczy, że po kolei będziesz używał wszystkich dostępnych czarów, a na pewno wygrasz. Przejdź przez wrota i zgarnij ósmą magiczną kulę.

SILVER

Wracaj do obozu. Pojawi się Glass i przetransportuje was do zamku Silver'a. Teraz czeka cię najtrudniejsza próba, w której będziesz musiał wykorzystać wszystkie umiejętności nabyte podczas tej przygody. Kiedy dotrzesz do pomieszczenia z płomieniem na końcu - ugaś go, a otworzy się teleport. Idź dalej aż ujrzysz kolejny. Zrób z nim to samo i wracaj do teleportu. Teraz będzie dosyć łatwa walka z bossem-robotem. Kiedy będzie starał się ciebie staranować, odsuń się i w momencie kiedy na chwilę się ogłuszy - strzelaj do niego z łuku. Lepiej nie używaj ataków frontalnych, ponieważ jego odpowiedzi są zbyt silne. Kiedy dojdziesz do okrągłego pomieszczenia, włącz wszystkie przełączniki. Wyskoczy co prawda dwóch przeciwników, ale też otworzą się wrota prowadzące dalej. W końcu dotrzesz do tronu Silver'a i rozpocznie się walka z jego robotem. Jego słabym punktem jest kula wisząca przy suficie. Kiedy uda ci się zabić przeciwnika (najlepiej jest to robić używając specjali) będziesz miał chwilę spokoju zanim Silver przywoła kolejnego. Wtedy możesz lepiej wycelować i oddać kilka strzałów. Dobrym pomysłem jest również wywołanie golema, ponieważ boss zawsze atakuje ostatnią osobę, która go zaatakowała. Możesz także zarzucić czar nietykalności i strzelać w kulę cały czas. Najpierw będzie płonęła, więc strzelaj w nią z czarów ognia. Kiedy energia przeciwnika zjedzie do zera - otoczy ją lodowa poświata, więc strzelaj z czarów lodowych. I tak dalej, aż przewalkujesz wszystkie osiem rodzajów magii. Pod koniec pojawi się Nemesis i dokończy to, co ty zacząłeś.
Po rozmowie David połączy swoje siły z Nemesisem. Zasejwuj ponieważ czeka cię teraz najtrudniejsza walka. Możesz korzystać tylko z jednego specjala i nie możesz się leczyć.
Kiedy Apocalypse dotknie ziemi, zaatakuj go specjalem. Zaraz potem schowaj się za tarczą i zablokuj jego atak. Potem zaś uciekaj ile sił w nogach, ponieważ po wzbiciu się w powietrze i chwili ładowania, drań strzela 4-5 piorunami, które od razu zdejmują większość energii Davida. Potem wystrzeli on w twoją stronę dwie magiczne kule (zablokuj je tarczą). Teraz musisz jeszcze tylko uniknąć kilku wybuchów i wszystko zaczyna się od nowa. Kiedy skończy mu się energia, drań zacznie strzelać fireballami. Wystarczy, że zablokujesz choć jeden z nich, a kula odbije się i trafi w niego.
Właśnie skończyłeś Silvera.
Chyba, że tylko czytałeś ten tekst.

KUPON KONKURSOWY
(znajdziecie na łamach)
N+ 33 - PS2

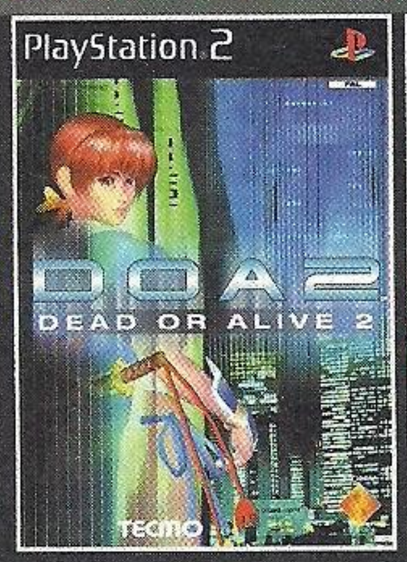
KONKURS!

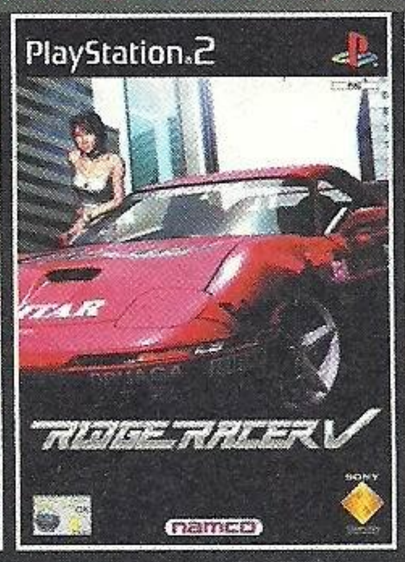
DO WYGRANIA 16 GIER NA PLAYSTATION 2!

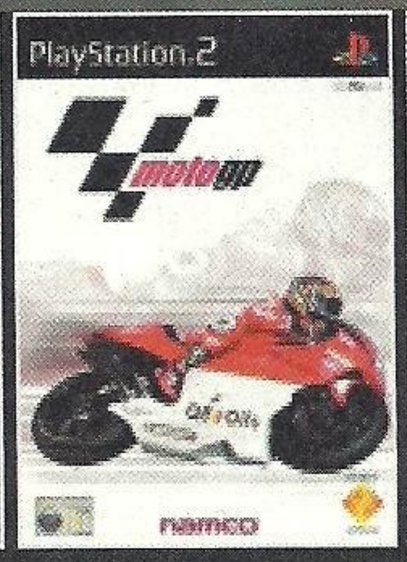
Czas na ostatnią edycję konkursu. Wykonajcie zadanie, zapakujcie wszystkie trzy prace i wyślijcie je do nas pod adresem, który znajduje się w stopce redakcyjnej.

Zadanie trzecie: napiszcie historyjkę na 100 słów, w której macie przekonać nas, że to właśnie WY zasługujecie na jeden z zestawów gier. No i w historyjce musi pojawiać się coś związanego z grą MOTO GP.

Nagrodami w konkursie są cztery zestawy, po cztery gry na PlayStation 2. Jakie to gry? Spójrzcie na ich pudełka obok.







Spec Ops Ranger Elite

Nietykalność
Jako imię wpisz ROCKSTAR. Teraz podczas gry zapauzuj i wybierz opcję Invulnerability.

Incredible Crisis

Wielkie głowy
Podczas gry, wciśnij Góra lub Dół na kontrolerze podłączonym do drugiego portu.

Zabawne dźwięki
Podczas gry wciśnij X, Trójkąt, Kwadrat lub Kółko na drugim kontrolerze.

Muppet Monster Adventure

+10 Żetonów z Muppetami
W menu głównym wciśnij Lewo, Góra, Dół, Prawo, Kwadrat, R2, Kółko, Kwadrat, L2, Kółko. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

+1000 Pick-up'ów (bynajmniej nie ciężarówek;)
W menu głównym wciśnij Kwadrat, R2, Kółko, Lewo, Góra, Dół, Prawo, Kwadrat, L2, Kółko. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Nowa broń
W menu głównym wciśnij Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, Kółko, Kółko, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Kwadrat. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Nieskończona ilość czasu w mini-gierkach
W menu głównym wciśnij Dół, L2, R2, R2, Góra, L1, L1, R1, Dół, Góra. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

99 Żyć
W menu głównym wciśnij Góra, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Kwadrat, Góra, Lewo, Prawo, Kółko. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Wszystkie przedmioty w galerii
W menu głównym wciśnij Kwadrat, Lewo, Kółko, Prawo, Dół, Góra, Kwadrat, Dół, Kółko, Dół. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Wszystkie etapy
W menu głównym wciśnij Góra, Góra, Kwadrat, Dół, Dół, Kółko, Lewo, Kwadrat, Prawo, Kółko. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Wybór etapu z menu głównego
W menu głównym wciśnij R2, R2, R2, R2, R1, L1, L1, L1, R1, R2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Włączanie/wyłączanie nietykalności
W menu głównym wciśnij L2, R2, R1, L1, R2, L2, R2, R1, L1, R2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Włączanie/wyłączanie latającej kamery
W menu głównym wciśnij Kwadrat, Lewo, R2, Góra, R1, L2, R1, Góra, R2, Góra. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Inne zakończenie
Ukończ grę w 100%, aby zobaczyć inne zakończenie.

Matt Hoffman's Pro BMX

Mnożnik x10
Zapauzuj grę i trzymając L1 wciśnij kolejno Kwadrat, Kółko, Kółko, Góra, Dół. Wpisz kod ponownie, aby wyłączyć trik.

Mnożnik /10
Zapauzuj grę i trzymając L1 wciśnij kolejno Góra, Dół, Góra, Kółko, Kółko, Kwadrat. Wpisz kod ponownie, aby wyłączyć trik.

Idealna równowaga (balance)
Zapauzuj grę i trzymając L1 wciśnij kolejno Kwadrat, Lewo, Góra, Prawo. Wpisz kod ponownie, aby wyłączyć trik.

Power meter zawsze pełny
Zapauzuj grę i trzymając L1 wciśnij kolejno Lewo, Dół, Trójkąt, Kółko, Góra, Lewo, Trójkąt, Kwadrat. Wpisz kod ponownie, aby wyłączyć trik.

Spiderman

Otwiera wszystko
Z menu głównego wybierz opcję Special, a następnie Cheats. Teraz jako kod wpisz LEANEST.

Illbleed

Mini-gierka
W menu głównym podświetl Options i wciśnij A + X, aby rozpocząć ukrytą mini-gierkę.

Eriko w bieliźnie
Rozpocznij grę i nie ratuj nikogo. Eriko będzie tracić kolejne elementy ubrania w momencie, gdy traci kolejnego przyjaciela. Jeśli dotrwasz do etapu 6, zobaczysz Eriko w samej bieliźnie.

Sega Smash Pak volume 1

Altered Beast
- Menu Options
Na ekranie tytułowym przytrzymaj A i wciśnij Start.
- Wybór etapu
Uaktywnij kod Menu Options. Teraz wybierz etap i trzymaj X + Start, aby rozpocząć grę w wybranym etapie.
- Wybór potwora
Na ekranie tytułowym przytrzymaj X + A + B + Dół /Lewo i wciśnij Start.

Golden Axe
- Wybór etapu
Wybierz tryb arcade, a następnie na ekranie wyboru bohatera przytrzymaj Dół/ Lewo + A i wciśnij Start.
- Dziewięć kontynuacji
Wybierz tryb arcade, a następnie przytrzymaj Dół/Lewo + X + B. Teraz puść przyciski i szybko wciśnij Start.

Sonic The Hedgehog
- Wybór etapu
Na ekranie tytułowym wciśnij Góra, Dół, Lewo, Prawo. Teraz przytrzymaj X + Start, aby rozpocząć grę.

Streets Of Rage 2
- Cheat mode
W menu głównym podświetl Options. Teraz przytrzymaj X + A na kontrolerze podłączonym do drugiego portu. Następnie przytrzymaj B na padzie w pierwszym porcie. Trzymaj wciśnięte przyciski dopóki nie pojawią się dodatkowe opcje.

Vectorman
- Maksimum energii
Zapauzuj grę i wciśnij X, A, Prawo, X, B, X, Dół, X, A, Prawo, X.

Virtua Cop 2
- Wielkie głowy
Ukończ grę na poziomie trudności easy. Następnie wciśnij na kontrolerze podpiętym do czwartego portu X, A, Y, B, B, B, Góra, Góra, Góra, Góra, Góra. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Unreal Tournament

Ukryte etapy SegaNet
W menu głównym wybierz opcję Network, a następnie Account. Teraz przełącz się na Account 2 i wpisz:
Login name: admin@sega.net
Password: tenages
Area code: 022 (albo Twój numer kierunkowy)
Phone number: Nic nie wpisuj
Primary DNS or DNS1 = 0.0.0.0
Secondary DNS or DNS2 = 0.0.0.0

Teraz wciśnij Connect. Gra zapyta Cię czy chcesz zapisać zmiany. Wybierz Yes. Teraz masz dostęp do wszystkich etapów w trybie deathmatch.

SW: Super Bombad Racing

Jeśli kod został wpisany poprawnie, pojawi się odpowiednia informacja.

AAT Battle Tank
W menu głównym wciśnij Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Kółko, Trójkąt, Kwadrat.

Boba Fett
W menu głównym wciśnij Kwadrat, Kółko, Trójkąt, Kółko, Kwadrat.

Naboo Kaadu
W menu głównym wciśnij L1, R1, L2, R2.

Shark
W menu głównym wciśnij Góra, Prawo, Dół, Lewo, Select.

Nieskończona ilość dopalacza
W menu głównym wciśnij L1, R2, L1, R2, Kwadrat, Select.

Level Space Freighter
W menu głównym wciśnij L1, R1, Select, Kółko.

Przełącz język na język robotów bojowych
W menu głównym wciśnij Select, Select, Select, Góra. Jeśli kod został wpisany poprawnie, pojawi się informująca o tym wiadomość.

Trasa Galaxy
Ukończ każdą trasę tak, żeby znaleźć się w pierwszej trójce.

Lustrzane odbicia tras
Ukończ trasę Galaxy zdobywając złoty medal.

Darth Vader
Ukończ trasę Galaxy zdobywając złoty medal i grając Anakinem Skywalkerem.

Rumble Racing

Furki do odblokowania

Buckshot ..... UBTCKSTOH
Gamecus ..... BSUIGASUM
High Roller ..... HGIROLREL
Interceptor CDAAPTN1A
Redneck Rocket ..... KCEROCTEC
Revolution PTOATRTO1
Road Trip ..... ABOGOBOGA
Sporticus ..... OPSRTISUC
Stinger ..... AMHBRAAMH
Thor ..... THTORHROT
Van Itty ..... VTYANIYTT
Vortex 1AREXT1AR
XXS Tomcat ..... NALDSHHSD

Silpheed The Lost Planet

Wszystkie bronie
Jako imię wpisz GLOIRE. W japońskiej wersji gry wpisz XACALITE.

ZOE

Maksimum energii i amunicji
Zapauzuj grę i wciśnij kolejno L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1.

Tryb Versus
Na ekranie tytułowym wciśnij Kółko, X, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Dół, Dół, Góra, Góra.

Crazy Taxi

Expert Mode
Zanim pojawi się ekran wyboru bohatera, przytrzymaj L1 + R1 + Start. Jeśli kod został wpisany poprawnie, w lewym dolnym rogu pojawi się napis Expert.

Dodatkowa taksówka
Na ekranie wyboru bohatera, szybko wciśnij L1, R1, L1, R1, L1, R1 lub L1 + R1, L1 + R1, L1 + R1.

Tryb Another Day
Na ekranie wyboru kierowcy wciśnij R1, przytrzymaj R1 podczas wybierania kierowcy. Jeśli kod został wpisany poprawnie, pojawi się napis Another Day.

Inne widoki
Rozpocznij grę w trybie arcade lub orginal. Teraz przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij Kółko na drugim kontrolerze, żeby zmieniać widoki. Jeśli przytrzymasz L1 + R1 i wciśniesz Kwadrat, pojawi się prędkościomierz. L1 + R1 z wciśniętym X'em resetuje wszystko.

4x4 Evolution

Wszystkie auta
Zapauzuj grę i wciśnij L1, L2, R1, R2, Kwadrat, Kwadrat, aby odblokować 18 samochodów. Trik nie działa w trybie career.

$25,000
Zapauzuj grę i wciśnij L2, Kwadrat, R1, Kwadrat, R1, L1, Kółko, L2, Kwadrat, R2, Kwadrat, R. Dostaniesz 25 000 zielonych w trybie career.

Wolniejsza gra
Zapauzuj grę i wciśnij kolejno L1, L2, R1, R2, Kwadrat, Kółko.

Szybsza gra
Zapauzuj grę i wciśnij L1, L2, R1, R2, Kwadrat, Kwadrat.

Zwykła prędkość gry
Zapauzuj grę i wciśnij L1, L2, R1, R2, Kółko, Kółko.

ISS PARTY

Kolejny miesiąc z futbolem upłynął pod znakiem finałów Champions League i Pucharu UEFA. Finał CL był nudny jak flaki z olejem a tytuł zdobyli, po rzutach karnych, "wyrobnicy" z Bayernu Monachium. Shit! Za to finał UEFA był rewelacyjny: 9 bramek i zasłużone, choć szczęśliwe zwycięstwo Liverpoolu. A u nas... cuda na kiju dzieją się w ekstraklasie. Mam nadzieję (pewność?) że reprezentacja poprawi nam trochę nastroje.

Marcellus - marcellus3@wp.pl

Hey!

No wreszcie przekonuję się , że w Polsce jest jednak wielu wielbicieli tej przecudownej gry. Cieszy mnie to bardzo. Cieszy mnie również to, że kolejny miesiąc pod rząd poświęciliście parę stron tej grze. Liczę na to, że co numer NEO+ będzie materiał jej poświęcony.
Jestem (mój brat też) maniakiem tej kopaniny. Gram w tę grę już sporo czasu (od ISS Pro 98). Wiem o niej naprawdę dużo. Wiem też, że jestem bardzo dobry. Wiem, że są osoby, które dopiero co zaczynają grać w tą grę (ponieważ grali np.: w taki %$#@ hokej kopany, który się zwie Fifa. A dopiero niedawno zostali nawróceni i weszli na dobra drogę czyli ISS Pro). Wiem że znam parę ciekawostek, które mogłyby się przydać graczom początkującym i nie tylko. I właśnie garstkę z nich tu wypiszę. Wiem (ooo dużo wiem), że większość dobrych graczy pewnie zna te zagrywki i z nich korzysta. No ale jest wiele osób, które z nich nie korzystają i mogą się czegoś ciekawego dowiedzieć. Więc po kolei:
1. Sposób na składanie się do nożyc. Mianowicie jeśli piłka leci na głowę twego zawodnika należy podejść nim w kierunku bramki a następnie wcisnąć kwadra i kierunek odchodzący od niej (przynajmniej mi to tak wychodzi). Radzę poćwiczyć na treningu.
2. W ISS PE sytuacja sam na sam wydaje się być banan... eee znaczy się banalna do wykończenia. Bo golkipera można bez większych problemów położyć zwodem (tak, tak. Każdy to wie.) i wpakować futbolówkę do pustej bramki (w ISS PE 2 bramkarz nie zawsze się nabierze). Więc grasz sobie z kumplem, on ma sytuację sam na sam. Możesz mu nieźle namieszać wciskając trójkąt (wyjście bramkarzem), później go puszczając i ponownie wciskając. Może przeciwnik spanikuje i schrzani akcję, nie wiedząc czy strzelać szczurka czy też lobować bramkarza.
3. Strzelając kumplowi karne zawsze chowaj pada, (najlepiej pod bluzę).
4. W sytuacji bez wyjścia (tuż przy linii) można "nabić" piłkę wciskając kwadrat lub kółko.
5. W tłoku nigdy nie przejmuj piłki trzymając R1 (a już broń Boże bramkarzem!).
6. Pamiętaj że piłkę można przejąć zwodem.
7. Jeżeli biegnie na ciebie jakiś oszołom to odwróć się do niego plecami.
8. Gdy biegnie na ciebie dwóch oszołomów najlepiej oddaj piłkę.
9. Jeżeli wykonujesz wolnego z ok. 40 m. A w drużynie masz kolesia z potężnym i celnym strzałem to ładuj na bramkę. Niekoniecznie zdobędziesz gola (ale możesz zdobyć) ale być może bramkarz sparuje niefortunnie piłkę prosto pod nogi któregoś z twoich piłkarzy (ewentualnie wywalczysz rzut różny).
10. Jeżeli przegrywasz to spróbuj opanować nerwy. Bo przegrasz wyżej!
Pozdrowienia dla fanów ISS PE i całej redakcji NEO+.
PS. Gulash! Ten kącik musi być!

Tomek z Sosnowca.

Mam dla Ciebie ksywkę: "Wiedzący". Trochę się przechwalasz, ale chyba masz po temu podstawy. W każdym bądź razie Twój list świetnie się nadaje jako uzupełnienie mojego poradnika z zeszłego numeru. A innych fanów zachęcam do dzielenia się nie tylko swoimi taktykami ale także podobnymi "sztuczkami" odkrytymi i wykorzystywanymi podczas setek godzin zaciętych rozgrywek.

Heya, Marcelo

Musisz coś zmienić w tym całym Iss Party ponieważ robi się to powoli nudne. Po za tym, listy jakie do Ciebie przychodzą traktują tylko o pozytywnych stronach Iss! Tak jakby ta gra nie miała wad! No i w tym momencie można rozegrać polemikę na łamach N+, odnośnie nowego Iss 2! Moim zdaniem gra ta z całą pewnością nie zasługuję na ocenę 10. Owszem dużo rzeczy podciągnięto w stosunku do jedynki, ale sporo też zatracono! Jak chociażby style charakterystyczne dla odpowiedniego kraju. Co z tego, że w ustawieniach ustawię grę skrzydłami skoro taki sposób najmniej sprawdza się w tej grze. W Iss 2 trzeba grać tak, jak Brazylia, Portugalia czy Chorwacja. Czyli środkiem z dużą wymianą piłek, kombinacyjnie! Mało tego jeśli gra się takim sposobem atakując, to w pewnym momencie kumpla ogarnia zniechęcenie! Ja sobie podaję a on "biega" za tą piłką nie mogąc mi jej odebrać. W ogóle, to podania w Iss 2 są za... dokładne! Ja jeszcze rozumiem, że taki Figo czy Zidane, mogą dokładnie podać do partnera na kilkadziesiąt metrów, ale żeby wszyscy podawali wyśmienicie, to już lekka przesada. Odgrywają piętami, tyłem, a piłka i tak dociera do celu (czyli do przyjmującego). Bezsens... zupełnie jak w Fifie! A dośrodkowania na główkę to już jakieś nieporozumienie. Mało tego, jeśli piłkę rozgrywa się kombinacyjną, to w pewnym momencie, jeśli przeciwnik (czyli rozgrywający) jest przed polem karnym, robi się zwykła luka. Piłkarz z drużyny przeciwnej przyjmuje piłkę, obraca się i strzela! Widać wtedy jaka robi się dziura na środku (od tego bezsensu biegania, w celu odebrania piłki). To jest wada, i to duża...

Struna

Ostre słowa! Pamiętaj jednak że to nie ja piszę listy. Co ja biedny mogę poradzić że nikt nie chce złego słowa powiedzieć na ISS,a! Co do oceny: Jest moja! I tyle w tym temacie. A polemika z resztą czytelników będzie z pewnością zażarta. Szczególnie gdy Cię objadą za porównanie z Fifą! Na bieganie bez sensu jest pewien sposób: nie biegać bez sensu! Spokój jest podstawą defensywy. Rzeczywiście styl jedenastek gdzieś się zapodział. Ale konsola gra po prostu tak jak jej się pozwala. Masz zagęszczony środek? Licz się z dużą ilością wrzutek ze skrzydeł, które konsola będzie wykorzystywać dość skutecznie. A w ISS Party będą (nawet już są) pewne zmiany i mam nadzieję, że przypadną Tobie i pozostałym fanom do gustu.

BRAMKI MIESIĄCA

Świetna bramka z wrzutki (!) z bardzo ostrego kąta. Nagrodę otrzymuje Krzysztof Kawałek z Piotrkowa Trybunalskiego.

Totalna głupawka bramkarza, który sam sobie wbija piłkę głową. Krzysztof Kijewski z Sosnowca.

UWAGA!
Ponieważ w ISS PE 2 nie ma Olisadebe mam dla was propozycję: przysyłajcie swoje "wersje" naszego najlepszego napastnika. Wygląd nie jest tu ważny. Podajcie statystyki jakimi powinien się charakteryzować (tylko bez zawyżania!). Spróbujemy wspólnymi siłami go "zrobić" i ustalić krajową normę do której powinni się zastosować wszyscy prawdziwi fani ISS'a. Polska reprezentacja liczy na was!

TAKTYKA FRANCJI (I NIE TYLKO) DO ISSPS2

Sprawdź se sam - Zmodyfikowane 3-4-3A

Po raz kolejny prezentuję taktykę dla mej ukochanej Francji (i nie tylko). Teraz jednak do ISS PE 2. Nadaje się ona dla większości drużyn ze spora ilością napastników w tym przynajmniej jednym wysokim (ok. 185cm wzrostu) i dobrze podającym (powyżej 16) graczem. W moim ustawieniu jest to... Zidane, który choć nie jest napastnikiem to doskonale spełnia te wymagania. Skrzydłowi powinni być szybcy (oczywiście) i tak: LW powinien być prawo nożny a RW lewo nożny, choć nie ma musu. Wraz z przesiadką na ISS PE 2 nastąpiła radykalna zmiana w moim podejściu do tej drużyny. W ISS 1 byłem bardzo defensywnie nastawiony. A teraz... zresztą spójrzcie sami. Totalny atak. Tylko trzech zawodników na własnej połowie! A środkowy obrońca gra jako sweeper. Nastawienie zawodników jest takie: obrońcy i defensywny pomocnik w tył, reszta pomocników normalnie i napastnicy do przodu. Reszta ustawień według własnego widzimisię. Można próbować grać z wszystkimi taktykami, szczególnie atak skrzydłami lub słabszą strona boiska powinien przynieść skutek. Ataki środkiem też są niezłe dzięki temu że boczni pomocnicy szybko dochodzą na dobre pozycje do dośrodkowań. Taktyka ma (jak każda) swoje wady. Jest podatna na kontry po stałych fragmentach gry, szybkie rozgrywanie piłki przed polem karnym i wrzutki na "długi" słupek ze skrzydła. Napastnicy zaś są dość często łapani na spalonym. Ale można nią grać naprawdę świetnie o czym może świadczyć mój (chyba nienajgorszy) wynik z rozgrywek International League (pełny sezon, hard, mecze dziesięciominutowe i tylko najlepsze drużyny jako przeciwnicy): 28 zwycięstw, 2 remisy, 0 porażek, 106 bramek strzelonych i 27 straconych. Jak wynika z tej statystyki jest to bardzo skuteczna w ataku (szybko) i dobra w obronie (po dłuższej nauce) taktyka. W ataku gra polega na podaniu do środkowego napastnika a ten ma za zadanie odegrać piłkę do skrzydłowych (w szybkim ataku). W ataku pozycyjnym trzeba szybko wymieniać piłkę przed polem karnym aż przeciwnik się pogubi. Dośrodkowania są dość skuteczne, ale naprawdę rewelacyjnie spisują się podania trójkątem z boku pola karnego (szczególnie przy kontrach). W obronie nie ma schematu, tylko spokój i doświadczenie może uratować przed stratą bramki. Bardzo dobra i bramkostrzelna taktyka (moim zdaniem naturalnie).

Wstukaj se sam - Oryginalne składy do ISS PE 2

Przy okazji trwających eliminacji do mistrzostw świata postanowiłem przybliżyć składy drużyn prowadzących aktualnie w poszczególnych grupach. Na początek leci skład (nazwiska i numery na koszulkach) do ISS PE 2 dla lidera strefy CONMEBOL czyli Argentyny. Pamiętajcie że nikt w żadnym zespole nie powinien nosić 13!

GK - BONANO Roberto - 1	CB - SENSINI Roberto - 4
CB - POCHETTINO Mauricio - 5	CB - CHAMOT Jose - 21
CB - AYALA Roberto - 2	SB - SORIN Juan - 3
CB - SAMUEL Walter - 6	SB - VIVAS Nelson - 15
DH - SIMEONE Diego - 14	DH - ALMEYDA Matias - 22
SH - GONZALEZ Cristian - 18	DH - REDONDO Fernando - 23
SH - ZANETTI Javier - 8	OH - AIMAR Pablo - 16
OH - VERON Juan - 11	OH - GALLARDO Marcelo - 20
OH - ORTEGA Ariel - 10	OH - LOPEZ Gustavo - 17
CF - LOPEZ Claudio - 7	CF - CRESPO Hernan - 9
CF - BATISTUTA Gabriel - 19	GK - CAVALLERO Pablo - 12

RPGamer

Nie tylko Finalem człowiek żyje. Na PSX'owym horyzoncie załopotał właśnie żagiel z napisem DRAGON WARRIOR VII. Absolutny hit sezonu w Japonii zmierza wreszcie do USA!

Porównując screeny z wydanych w mniej więcej tym samym czasie w Japonii rpg-ów wydawałoby się, że FFIX wypada o wiele lepiej od swojego znacznie uboższego kuzyna firmowanego przez Enix. A jednak to właśnie DRAGON QUEST sprzedał się w nakładzie ponad czteromilionowym i stał się absolutnym hitem sezonu. Przyjrzyjmy się więc temu dziwnemu zjawisku jakim jest siódma już część najbardziej ukochanej przez Japończyków serii gier rpg.

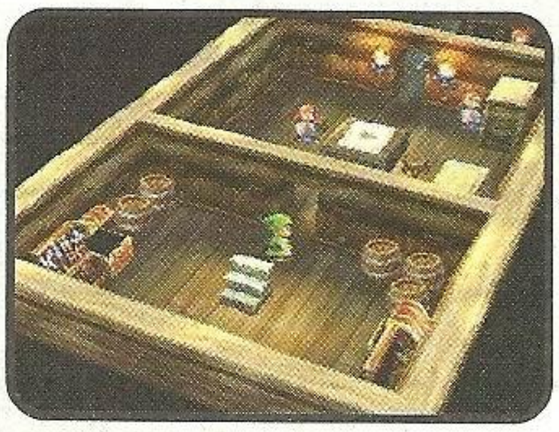
Aby troszkę namieszać w głowach posiadaczy konsol mieszkających poza granicami Japonii, tytuł gry w jej angielskojęzycznej wersji został zmieniony na DRAGON WARRIOR, ale nikogo to nie zwiedzie. Proces lokalizacji, czyli tłumaczenia wersji gry z jednego języka na drugi, jest jak do tej pory największym przedsięwzięciem tego rodzaju w historii konsol. Do przetłumaczenia jest tu łącznie aż 17000 stron tekstu. Przy takiej ilości dialogów i opisów nietrudno jest uwierzyć iż skończenie gry za pierwszym razem może zająć od pięćdziesięciu do stu godzin. A przynajmniej tak deklarują nasi skośnoocy bracia, którzy już doszli do napisu: The End. W dodatku te 50 godzin to zdaje się minimum, bowiem odkrycie wszystkich sekretów i zabawa z subquestami popycha czas zabawy o te kilkanaście czy kilkadziesiąt godzin do przodu. A

ponieważ są wśród nich taki perełki jak możliwość wybudowania własnego miasta i zaludnienia go spotykanymi w czasie wędrówek NPC-ami oraz dodatkowe lokacje do zwiedzenia powodują, że DQVII chce się skończyć w 100 procentach.

Najbardziej entuzjastyczne recenzje zebrał ciekawy i wciągający scenariusz gry. Jak widzicie na screenach, zaprojektować i wykonać szatę graficzną tej gry dałoby się przy pomocy RPGMAKERA, a mimo to czas produkcji siódmej części DRAGON QUEST trwał pięć lat. To kupa czasu, a mimo to oprawa tego rpg-a została gdzieś w epoce szesnastobitowej. Najwyraźniej więc scenarzyści, z pomysłodawcą i twórcą serii - panem Yuji Horii na czele, w pełni skoncentrowali się na kwestii fabularnej.

Trudno jest w kilku zdaniach opisać fabułę dowolnego rpg-a w taki sposób, żeby zabrzmiało to jak coś naprawdę mocnego. Podobnie jest też i tutaj. Zaczyna się od przygody, na którą wyrusza główny bohater - syn rybaka mieszkający na małej wysepce. Wraz z dwójką towarzyszy - księciem Kieferem oraz panią Maribell trafia do opuszczonych ruin, w których znajduje kawałki mapy jakiegoś nieznanego im świata. Po krótkim czasie okazuje się, że jest to ten sam świat, który zamieszkują od dzieciństwa. Problem polega na tym, że mapa pokazuje stan rzeczy sprzed kilkuset laty. Od tamtej pory upłynęło

jednak sporo czasu i ktoś lub coś unicestwił pozostałe kontynenty. Bohaterowie znajdują jednak sposób na to, aby cofnąć się w czasie i odwrócić bieg historii, która doprowadziła do takiego okaleczenia zamieszkiwanej przez nich planety. Motyw podróży w czasie i przestrzeni pozostawia autorom spore pole do popisu jeżeli chodzi o przedstawienie zróżnicowanych środowisk występujących w grze. I nie tylko tutaj. Bardzo bogaty jest również system klas postaci w DQVII. Zaczynamy jako prosty rybak, ale w czasie przygody mamy możliwość wprawienia się w kilku nowych profesjach - wojownika, złodzieja, barda, pasterza, błazna, maga, mnicha, tancerza czy księdza. Zawody można ze sobą łączyć, a nasi zdolni bohaterowie potrafią też przenosić umiejętności właściwe dla jednych profesji na inne, dzięki czemu możemy stworzyć z czasem ekipę o pomieszanych, ale najbardziej przydatnych cechach. Oprócz bohaterów ludzkich, prowadzony przez gracza zespół może składać się też z bestii. Część potworów występujących w grze może zostać przez nas oswojona i wcielona do drużyny, gdzie swoimi kłami, mackami lub czułkami atakuje potem pobratymców w czasie przypadkowych spotkań. Walka odbywa się bowiem na tych samych zasadach co w standardowych rpg-ach. Podczas podróży naszych małych



sprite'owych bohaterów po trójwymiarowych lokacjach (można je obracać) są oni często atakowani przez rozmaitych przeciwników. Bestiariusz DQVII jest bardzo bogaty, a występujące w nim potwory oglądamy w czasie walk w sposób dosyć nietypowy. Podczas bitew kamera pokazuje bowiem sytuację nie z boku, ale niejako z trybu fpp. Ohydne ślipia krwiożerczych istot wpatrują się więc prosto w nas spoza ekranu, kiedy my dokonujemy wyborów dotyczących ataku, obrony, rzucanych czarów oraz specjalnych technik.

Oprócz licznych walk oraz długich wędrówek przez kolejne wyspy, w grze często można wykazać się podczas rozwiązywania rozmaitych zagadek. Występują one w różnych rodzajach - są tu m.in. zagadki z bodźcem czasowym oraz takie, w których trzeba coś gdzieś poprzesuwać aby otworzyć sobie dalszą drogę.

I tak to się właśnie przedstawia. Z jednej strony bardzo uboga grafika, na maksa kiepski dźwięk (w kwestii swojej cienkości idzie łeb w łeb z grafiką). Z drugiej - ciekawa i rozbudowana fabuła plus ciekawy i bogaty świat.

Japończycy to łyknęli. Ciekawe jednak jak do DWVII odniesie się reszta świata. Już niedługo...

Korespondujący z enixowego frontu Squaerio

ARCADIA

Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

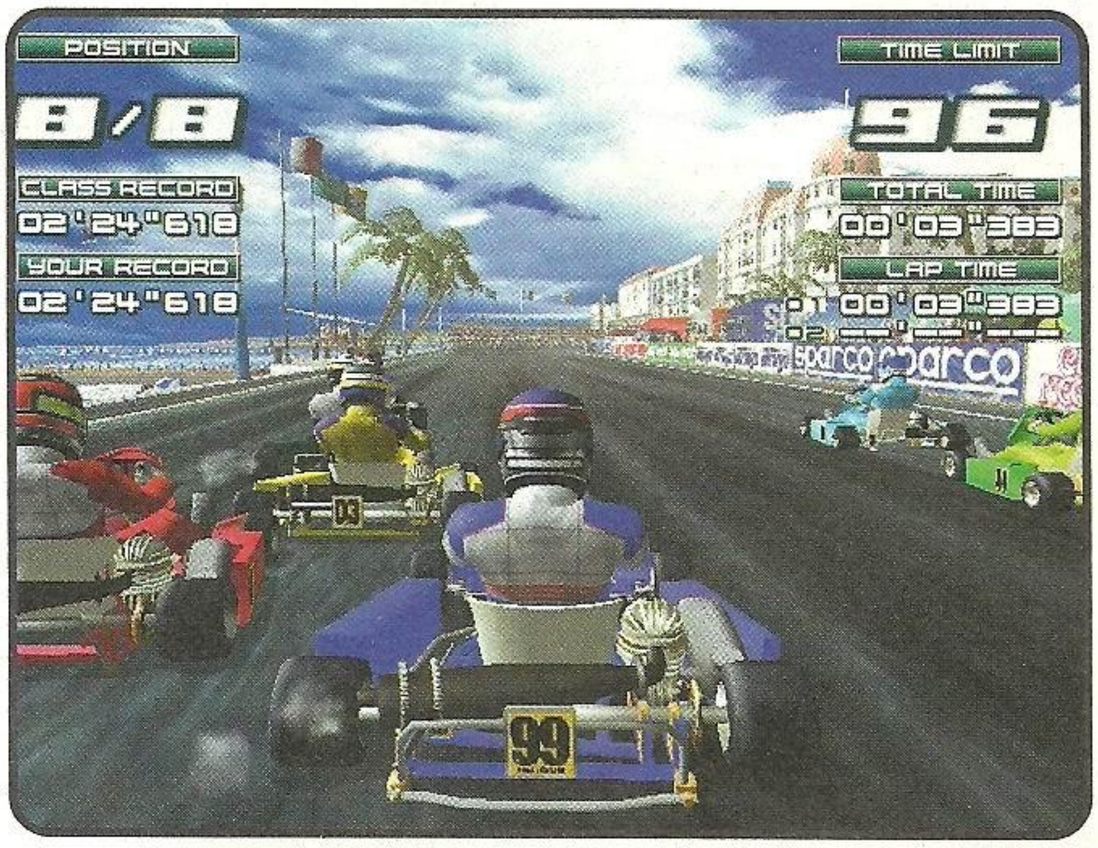
Każdy, kto chociaż raz w życiu spróbował jazdy gokartem pewnie nigdy nie zapomni tego przeżycia. Maszyna wyrywa się do przodu z niesamowitym przyspieszeniem, a prędkość 100km/h z siedzenia na poziomie gruntu robi wrażenie nawet na doświadczonym kierowcy.

Teraz nie musimy już lecieć na tor kartingowy, podobne doznania przynosi nam bowiem najnowszy wyścig Segi o nazwie CLUB KART.

Premiera tego symulatora wyścigów gokartów miała miejsce na styczniowej wystawie automatów ATEI w Londynie, jednak pokazano tam tylko działające prototypy. Dopiero niedawno, pod koniec maja, automat trafił do salonów gier na całym świecie.

Zasila go system NAOMI 2. To następca boardu NOMI, znanego już z takich hitów jak chociażby F355, CRAZY TAXI czy 18 WHEELER. Duży, 50-calowy monitor projekcyjny i kart rzeczywistych rozmiarów z systemem force feedback pozwalają na doświadczenie niemal realnych odczuć z jazdy. Grafika to już właściwie reality show. Zresztą spójrzcie na załączone obrazki. Kilkakrotne zwiększenie pamięci i mocy obliczeniowej zdecydowanie wpłynęło na osiągi graficzne nowego boardu Segi . NAOMI 2 ma możliwość przetwarzania 10 mln wielokątów na sekundę i jednoczesnego sterowania 600 niezależnymi obiektami na ekranie.

Jest jednak coś, co wyróżnia ten symulator spośród wielu innych tego typu maszyn. Otóż SEGA wyposażyła go w system podobny do kart SIM wykorzystywanych w telefonach komórkowych, czy też parkometrach. Gracz po prostu otrzymuje kartę pamięci nazwaną CLUB KART CARD. Dzięki zamontowanemu w automacie czytnikowi można teraz zapisać na niej różnego rodzaju informacje, jak nazwisko czy pseudonim , kolor obudowy używanego karta, kolor jego ramy, rodzaj i kolor kasku oraz kombinezonu. Jest to wyraźny ukłon projektantów gier arcadowych w kierunku użytkowników konsol, gdzie tego rodzaju karty pamięci i możliwości wykorzystywane są już od dawna. SEGA rozwinęła tutaj jednak pomysł zastosowany po raz pierwszy w znanej i popularnej głównie na rynku japońskim gry arcadowej "DERBY OWNERS CLUB". Ale, ale, wracajmy do samej gry.



Jeśli chcemy sobie tylko pojeździć, wybieramy opcje Normal Race i śmigamy kartem po ulicach włoskiego Piazza Laziale, francuskiego Lazurowego Wybrzeża czy też hiszpańskiej Andaluzji. O wiele bardziej jednak ekscytujące od zwykłej przejażdżki są zawody, czyli Championship Race. I tu potrzebna jest nam karta pamięci. Każdy gracz ma możliwość uzyskania swojej własnej, indywidualnej karty klubowej, która już od tej pory towarzyszyć mu będzie w wyścigach. Po wgraniu na kartę wspomnianych wcześniej informacji i wybraniu sponsora przystępujemy do wyścigu w grupie początkujących wraz z innymi nowicjuszami wykreowanymi przez CPU. Zdobywając czołowe pozycje w kolejnych 4 wyścigach pozyskujemy kolejnych sponsorów i mamy możliwość przejścia do następnych rozgrywek, gdzie w klasie "B" znajdziemy 6 wyścigów. Za klasą "B" znajduje się klasa "A" z 8 wyścigami i wreszcie mistrzowska klasa "S" z 10 wyścigami. Nasza indywidualna klubowa karta pamięci gromadzi informacje o każdym wyścigu, a także pozwala na "ulepszanie" wyglądu gokarta w każdym poziomie, bez konieczności przechodzenia po kolei wszystkich poprzednich szczebli. Karta pozwala także na "zbudowanie" drużyny wspólnie z innymi graczami i oczywiście pozwala na zajęcie zgodnego z ostatnio uzyskanymi wynikami miejsca na pole position, czyli pozycji startowej. Słowem, im gracz nabiera więcej doświadczenia - tym jego karta zyskuje na wartości i pozwala "zadać szpanu" wśród innych graczy.

Wydaje się ,że pomysł ma szansę powodzenia przynajmniej do czasu gdy pojawią się w sieci masowo wyścigi online. Twórcy gier z Segi zdali sobie sprawę, że tworząc łatwą grę dla przeciętnego gracza jednocześnie automatycznie palą ją dla starych wyjadaczy. I odwrotnie. Doświadczony gracz chętnie powalczy z trudną do przejścia grą, do której z kolei szybko, po kilku próbach zrazi się przeciętniak. Czy interesy te pogodzi system kart pamięci, pozwalający nie tylko na rozwiązanie tego problemu, ale także znacznie przedłużający żywotność symulatorów? Trudno tu wyrokować, jest to jednak niewątpliwie krok w dobrym kierunku i miejmy nadzieję, że CLUB KART jest jedynie pierwszym z serii tego typu automatów.

club kart.
european session

Val B.

GAWĘDY PO FAI

Miesiąc temu rozsiewałem przed wami widoki pływających w luksusie i sławie developerów - twórców gier. Dzisiaj nadszedł czas na pełną prawdę.

Część z was zapewne nie wie, co to komuna, ale generalnie jeszcze kilkanaście lat temu panowała ona niepodzielnie w naszym kraju, i papierosy w kioskach sprzedawane były nie na paczki, ale na centymetry (naprawdę). Za owej właśnie "komuny" krążył taki dowcip o ruskich: Radio Moskwa podało, że na placu Czerwonym rozdają Mercedesy. Kiedy Wania dotarł na miejsce okazało się, że nie na placu Czerwonym w Moskwie, a na placu Puszkina w Erewaniu, nie Mercedesy, ale rowery, i nie rozdają, ale kradną.

Mniej więcej tyle samo prawdy było w mojej poprzedniej gawędzie. Choć bardziej precyzyjnie będzie jeśli powiem, że być może nie tyle nakłamałem, co zapomniałem dodać jednej ważnej informacji. Otóż owszem, istnieją developerzy, którzy kapią się w wodzie Perrier i którzy sławą dorównują telewizyjnym gwiazdkom, ale...

Ale jest ich jakieś 5%. I to w wersji optymistycznej.

Tak, moi mili. 95% developerów albo bankrutuje, albo zmienia pracę i zainteresowania, albo latami ledwie wiąże koniec z końcem. Uwierzcie mi, bo wiem co mówię: tylko jeden na kilkadziesiąt developerów odnosi sukces. Jestem pewien, że niektórzy teraz pomyśleli: "No wiadomo, ale mnie się na pewno uda". Gratuluję odwagi, ale nic bardziej mylnego. Firmy wydawnicze dostają około 100 propozycji miesięcznie, a często i więcej. Przeżyć w takim gąszczu potrafią tylko ci z najwyższymi umiejętnościami i łutem szczęścia.

Corocznie ukazuje się ponad tysiąc gier, z czego tylko 1% (słownie: jeden procent) osiąga status bestsellera. Na przykład firma Electronic Arts ma taką zasadę, że jeden hit pracuje na 5 nieudanych strzałów. To dobry stosunek, ale nie od parady EA jest największym dystrybutorem na świecie i co jak co, ale wybierać gry do wydania to oni potrafią. U nich więc ryzyko jest minimalne. Inaczej jest u reszty: prawie każdy wydawca od lat wykazuje straty. Banan mi nawet coś wspominał ostatnio, iż nawet firma SquareSoft może pochwalić się takim "wyczynem", a przecież hitów u nich "jak mrówków"!

Nic więc dziwnego, że developerom ciężko. Jak chcą zrobić grę, okazuje się, że nikt jej nie kupi, bo każdy chce najpierw zobaczyć demo. Ale jak tu zrobić demo, kiedy nie ma pieniędzy na produkcję? Kwadratura koła... A jak już zrobią grę, to potem zarabiają na niej wszyscy, oprócz nich. Zapewniam was, że częstokroć developerzy traktowani są jak piąte koło u wozu, mniej więcej tak, jak scenarzyści w Hollywood (każdy z was wymieni jakiegoś znanego zachodniego aktora czy reżysera, ale czy ktoś wymieni scenarzystę?). Przeważnie twórcy gier dostają tylko tyle pieniędzy, ile ma starczyć na produkcję, a obietnice zysków z procentów od sprzedaży są mniej więcej tak samo prawdziwe jak biust Pameli Anderson.

To, o czym napisałem powyżej, a więc opis realiów rynkowych, to oczywiście największa wada bycia developerem. Dorzuciłbym do tego jeszcze taką oto trójcę:

Miejsce 3

Co by tu dużo nie gadać, zawód jest - jeszcze i wciąż - mało prestiżowy. Ciekawy jestem osobiście, czy jak Gulash spotyka jakąś mademoiselle, mówi jej: "Jestem redaktorem naczelnym pisma" czy też "Jestem redaktorem naczelnym pisma o grach komputerowych". Ja bym mówił to pierwsze. Zaręczam wam, jakkolwiek by wam dziewczyna nie wmawiała, że bardzo ceni i przeżywa głęboko wasze zamiłowanie do gier, to w głębi duszy myśli odwrotnie. Mnie na przykład jedna białogłowa po kilku latach znajomości wygadała się przez przypadek, że "robienie gier to takie niepoważnie zajęcie", czym oczywiście dobiła mnie jak weterynarz zdychającego konia. Pozostawiam wam do wyboru, czy iść śmiało przez życie (i skończyć jak Don Kichot) z prawdą na ustach, czy też koloryzować, że pracuje się "w interaktywnych multimediach".

Miejsce 2

Kiedyś: "Ty, twój kumpel chyba fajnie maluje, nie? Możemy napiszemy we trzech jakąś fajną gierkę?". Dzisiaj: "Panowie, zróbmy grę na PSX-a. Na początek potrzeba $40,000 na development kity. Plan pracy: 2 lata, potrzeba 4 grafików 3D, 4 level designerów, 3 programistów, inżyniera dźwięku i muzyka". Kiedyś: David Braben przy pomocy kolegi robi grę ("Elite"), która sprzedaje się w milionach egzemplarzy na całym świecie, zaś pewien Rosjanin samotnie pisze grę ("Tetris"), która staje się jednym z największych hitów w historii. Dzisiaj: typowa produkcja amerykańskiej gry na PC to zespół 15 osób i $2,000,000 budżetu. Jeśli więc ktoś marzy o "garażowym" robieniu gier, mam dla niego słynny cytat: To se ne vrati, pane Havranek.

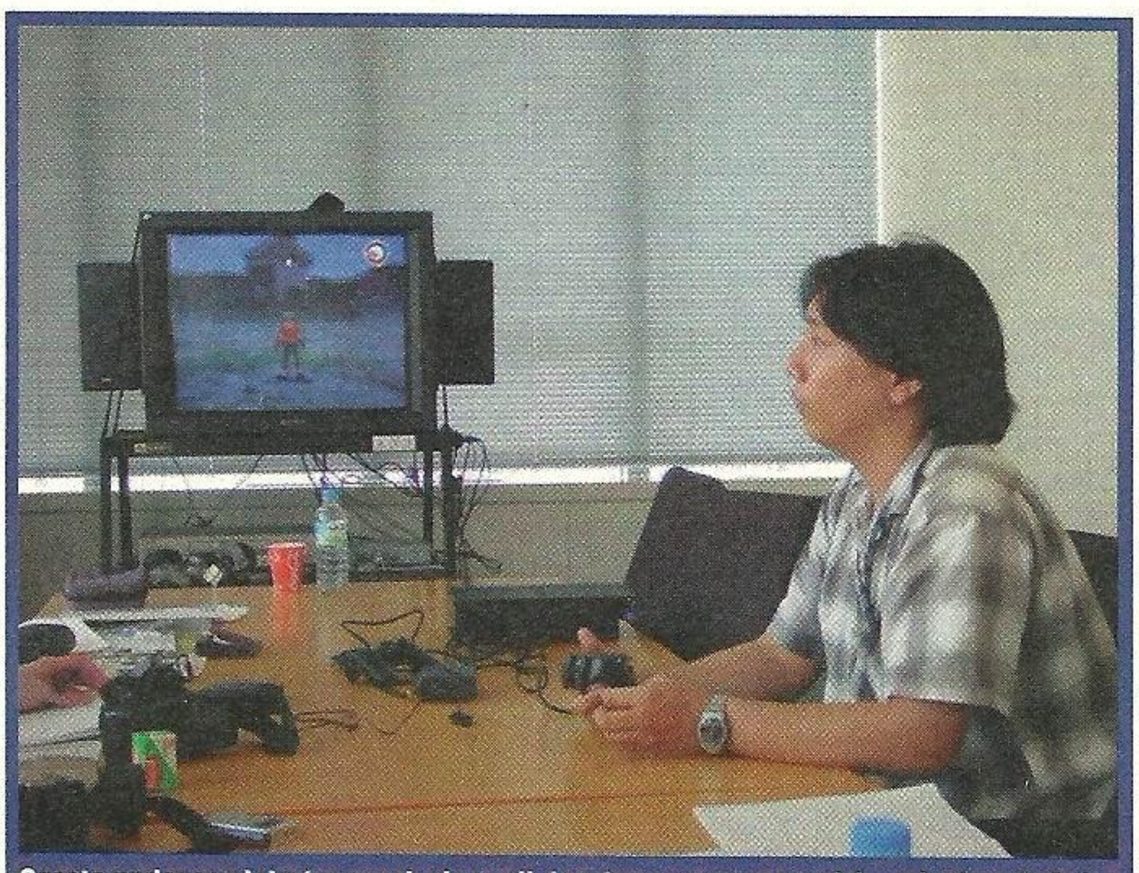
Miejsce 1

Tylko absolutni guru giercowania mogą robić gry, jakie chcą. Pozostali mają trzaskać komercję według wskazówek smutnych panów w garniturach, którzy kierują się bliżej niesprecyzowanymi badaniami opinii publicznej tudzież wynikami sprzedaży konkurencji. Ktoś wypuścił hita? No to robimy kopię! Zabawne w tym wszystkim jest to, że aby otrzymać wolność tworzenia tego, co naprawdę się chce, trzeba przejść przez smutne fazy "wyrobnictwa". Od pucybuta do milionera, tak można by w krzywym zwierciadle przedstawić tę sytuację. Niestety, tak jak i milionerem z pucybutów zostaje jeden na sto lat, tak i wśród developerów szansa na status a la John Romero (kultowa postać pececiarzy) jest znikoma.

Na koniec zadajmy sobie tedy głośno pytanie: czy warto być developerem?... Odpowiem "dookoła". Otóż przemysł filmowy istnieje ponad 100 lat. Dzisiejsze filmy-przeboje robi się w kilkaset osób, a efekty specjalne kosztują tyle, że można by za to wyżywić milion Etiopczyków przez miesiąc. Teoretycznie więc nie ma szans zabłysnąć w tej machinie własną produkcją. A jednak: kilku ludziom się chciało i zrobili "Blair Witch Project", film, którego koszt to mniej niż zezłomowany maluch. Jak więc widać: wszystko jest możliwe. Tylko trzeba chcieć, mieć pomysł i samozaparcie graniczące z fanatyzmem. Ja tam, na przykład, już jakoś tak jestem genetycznie uwarunkowany, że wszelkie przeszkody na mojej drodze traktuje po nietzcheańsku ("co nas nie zabija, czyni nas silniejszymi"), i gdybym był na waszym miejscu, nie przejmowałbym się zbytnio gderaniem autora niniejszego felietenu. A jak wiadomo, do odważnych świat należy...

Adrian Chmielarz

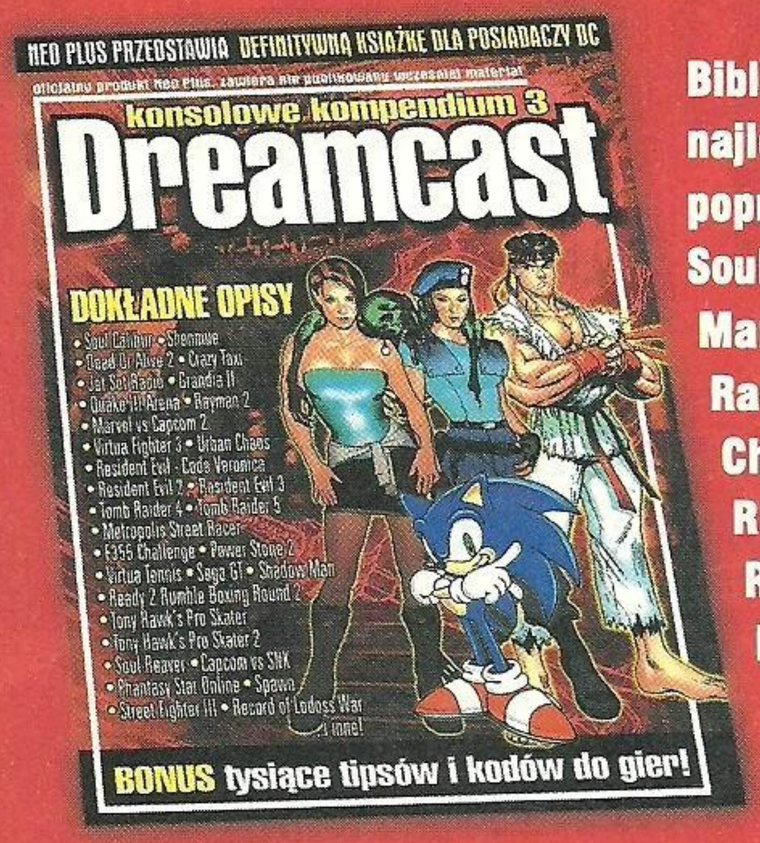
Autor jest twórcą gier komputerowych i szefem firmy Coda Development. A te poglądy są jego własnymi.



Często podczas niekończących się sesji developerzy muszą godzinami odpowiadać na natrętne pytania wścibskich dziennikarzy. Na zdjęciu pan twórca Dark Cloud.

PRODUKTY FIRMOWE NEO PLUS W SPRZ

KONSOLOWE KOMPENDIUM 3 – DREAMCAST



Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - ponad 40 opisów najlepszych gier na konsolę Segi. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione opisy z N+, jak i premierowe materiały: Soul Calibur, Virtua Fighter 3, Dead Or Alive 2, Marvel vs Capcom 2, Capcom vs SNK, Jet Set Radio, Virtua Tennis, M-SR, Sega GT, F355 Challenge, UFC, 18 Wheeler, Shenmue, RESIDENT EVIL: Code Veronica, Tomb Raider 4 i 5 oraz masę innych!

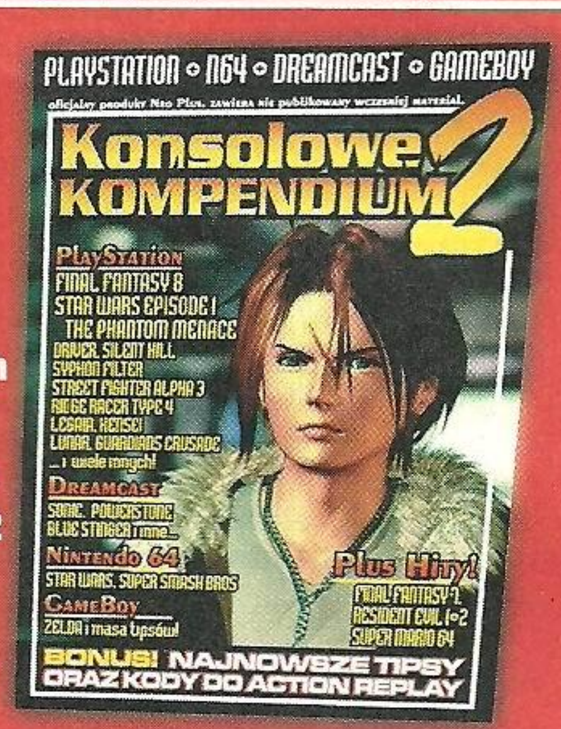
Na końcu zaś TYSIĄCE TIPSÓW I KODÓW DO GIER!

Nie zwlekaj - zamów już dziś!!!

cena 15 + 4,90 = 19.90 koszty przesyłki

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus



cena 18 + 4.90 = 22.90 koszty przesyłki

Nasz rugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych sezonu 1999-2000. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!

KONSOLOWE KOMPENDIUM

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.

Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do:TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

cena 10 + 4.90 = 14.90 koszty przesyłki

TERAZ W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE - 14.90 ZŁOTYCH!

NEO PLUS VIDEO 5

ECTS Trade Show 200 Londyn
Tokyo Game Show Jesieñ 2000

TERAZ O DYCHĘ TANIEJ!

- **Na taśmie znajdziecie relację z dwóch kolejnych imprez, jakie odbyły się w roku 2000 - Tokyo Game Show Jesień 2000 oraz ECTS 2000 w Londynie**
- **Kaseta zawiera 180 minut, czyli 3 godziny premierowego materiału.**
- **Na kasecie znajdują się nagrania prezentujące w akcji najnowsze gry konsolowe na PlayStation 2, Dreamcasta, PlayStation, Nintendo 64.**
- **Utrwaliliśmy także pierwsze zetknięcie z nową konsolą GameBoy Advance oraz kilka gier, które widzieliśmy na tę maszynkę.**
- **CZAS: 180 minut**
- **KOMENTARZ: polski**

nowa niższa cena 25 + 4.90 = 29.90 koszty przesyłki

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ W SKLEPIE UL

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWEJ

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

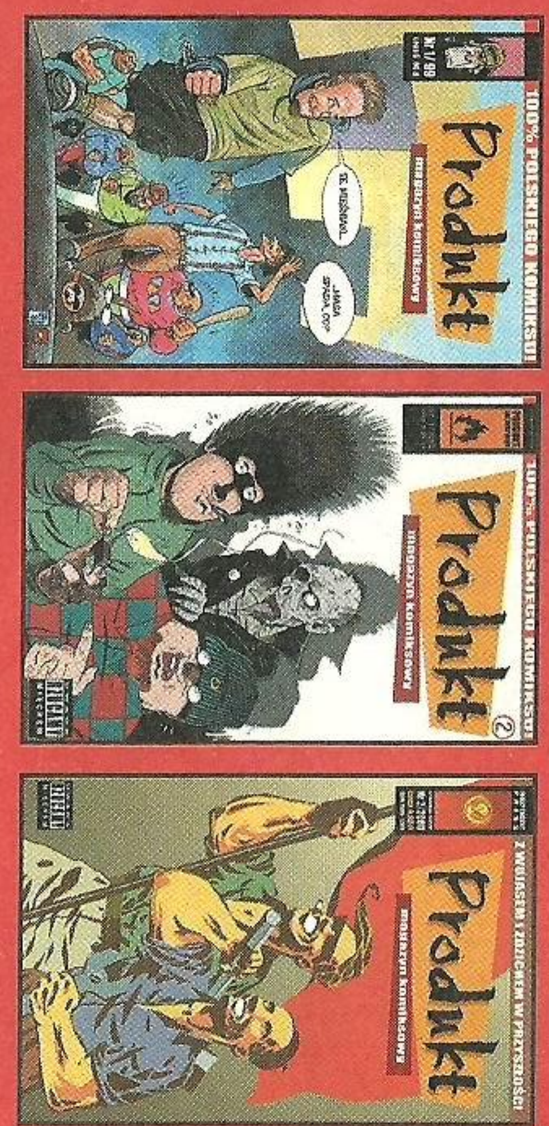
CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 35 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - tylko 70 zł (w tym 7% vat)

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"
telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15

PRODUKT

Magazyn komiksowy tylko dla dorosłych (i to o mocnych nerwach). Jeśli masz problemy z kupieniem go - zamów!



Produkt numer 1 **Produkt numer 2** **Produkt numer 3**

Produkt numer 4 **Produkt numer 5** **Produkt numer 6**

SWW 2711

PRENUMERATA

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA

Neo Plus numery:

zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)

PRODUKT

Produkt numery:

Zamawiam numery: (numery 1-4 w cenie 6.66, numer 5 w cenie 8.88)

SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE

☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

☐ Zamawiam książkę KK2 szt. 1. Wpłacam na konto PHU FAT 22..90 zł

NEO PLUS VIDEO 5

☐ Zamawiam kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29.90 (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

Konsolowe Kompendium 3 - Dreamcast

☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 19.90 (zawiera koszty przesyłki)

Nowość!

SWW 2711

PRENUMERATA

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA

Neo Plus numery:

zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)

PRODUKT

Produkt numery:

Zamawiam numery: (numery 1-4 w cenie 6.66, numer 5 w cenie 8.88)

SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE

☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

☐ Zamawiam książkę KK2 szt. 1. Wpłacam na konto PHU FAT 22..90 zł

NEO PLUS VIDEO 5

☐ Zamawiam kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29.90 (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

Konsolowe Kompendium 3 - Dreamcast

☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 19.90 (zawiera koszty przesyłki)

Nowość!

SWW 2711

PRENUMERATA

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA

Neo Plus numery:

zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)

PRODUKT

Produkt numery:

Zamawiam numery: (numery 1-4 w cenie 6.66, numer 5 w cenie 8.88)

SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE

☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

☐ Zamawiam książkę KK2 szt. 1. Wpłacam na konto PHU FAT 22..90 zł

NEO PLUS VIDEO 5

☐ Zamawiam kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29.90 (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

Konsolowe Kompendium 3 - Dreamcast

☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 19.90 (zawiera koszty przesyłki)

Nowość!

SWW 2711

PRENUMERATA

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA

Neo Plus numery:

zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)

PRODUKT

Produkt numery:

Zamawiam numery: (numery 1-4 w cenie 6.66, numer 5 w cenie 8.88)

SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE

☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

☐ Zamawiam książkę KK2 szt. 1. Wpłacam na konto PHU FAT 22..90 zł

NEO PLUS VIDEO 5

☐ Zamawiam kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29.90 (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

Konsolowe Kompendium 3 - Dreamcast

☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 19.90 (zawiera koszty przesyłki)

Nowość!

ARCHIWALIA

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu!

NUMERY 1 - 09 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Ttype 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW - pierwszy w raport z japońskiej wystawy gier
OPISY: Populous3, Tips&Tricks

NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global DOmination i inne!
EXTRA: E3 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver i inne
EXTRA: Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze
OPISY: Star Wars Episode 1 Racer

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral,
EXTRA: Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą
OPISY: Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.

NEO PLUS nr 14 październik 99
OPISY i RECENZJE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
RECENZJE: Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, Tar Wars Episode 1
EXTRA: ECTS 1999

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
OPISY I RECENZJE: Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Medal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
RECENZJE: Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live
EXTRA: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 18 luty 00
OPISY I RECENZJE: Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
RECENZJE: Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga
EXTRA: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue i inne

NEO PLUS nr 19 marzec 00
OPISY I RECENZJE: Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
RECENZJE: Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom,
EXTRA: RESIDENT EVIL - geneza,

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PlAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 21 maj 00
OPISY I RECENZJE: Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medievil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
RECENZJE: Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles,
EXTRA: Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynek

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00
OPISY I RECENZJE: Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark
RECENZJE: Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000, **EXTRA:** E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 29 luty 01
OPISY I RECENZJE: Grandia 2, Breath Of Fire 4, Evil Dead, The ROad to El Dorado
RECENZJE: Kessen, Starlancer, Kao, Rayman Revolution, Nba 2K1 i inne
EXTRA: ISS PARTY - artykuł o Iss Pro Evo, test japońskiej wersji Bouncera na PlayStation 2

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

---

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ] - [ ][ ][ ]

.....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-4116400019 13

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ] - [ ][ ][ ]

.....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-4116400019 13

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ] - [ ][ ][ ]

telefon: .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-4116400019 13

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ] - [ ][ ][ ]

.....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-4116400019 13

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

F.A.Q

Witam wszystkich. Dzisiaj będzie trochę o paniach.
Lubimy je wszyscy. Wszyscy lubimy też gry. I co się okazuje? Nielicznym z nas udaje się pogodzić ze sobą obowiązki płynące z grania na konsoli z życiem uczuciowym, czego najlepszy przykład znajduje się tuż poniżej w postaci ładnej, wesołej (jak można mniemać po zdjęciu) i grającej Agnieszki. Prosimy o więcej listów, zdjęć i ciekawych historii growych wplecionych w burzę namiętności.

banan@neoplus.com.pl

GAWĘDY NA BANI

Jak widzę nikt nie zareagował na moją opinię o Shenmue. Mówi się trudno - żyje się dalej. No... ale nie o tym chcę pogadać. Piszę bo... pewnie już przeczytałeś tytuł majla i wiesz wszystko:) No dobra to będzie taka mała polemika.
Po pierwsze - nie wiem czy Xbos (jak już to XBoss:)) to literówka czy zamierzony "przekręt" ale brzmi mi to jak proroctwo - czyżby Gates znowu miał zgarnąć wszystko?
Po drugie - pan Bill Gates jest postrzegany jako zło wcielone nie tylko przez graczy. Gracze stanowią tutaj tylko (na razie) nieliczną grupkę.
Po trzecie - porównanie konsol do rydwanów jest naprawdę niezłe, i rzeczywiście Gates ma najlepszy rydwan jeśli brać tu pod uwagę moc jego maszyny i ilość waluty w "magazynach". Mam nadzieje iż znajdzie się jakiś Maximus, który rozpieprzy mu w końcu ten cholerny rydwan z całą jego areną w... Dlaczego? Już wyjaśniam. Wiadomo nie od dzisiaj, że firma Gatesa nie stworzyła nic sama. Wszystko zostało mówiąc ostro - ukradzione. Podając przykłady będę podpierał się cytatami z książki profesora Marka Hołyńskiego p.t.: "E-mailem z Doliny Krzemowej". No to jedziemy: "Swój pierwszy produkt, DOS - system operacyjny do IBM-owskich pecetów - wykupił (Microsoft) od firmy Seattle Computer Products za 75 tysięcy dolarów i zarobił na tym miliardy. Windowsy skopiował z Maka, a w sprawie o plagiat wybronił się dzięki przebiegłym adwokatom; Internet Explorer jest oczywistym zapożyczeniem z Netscape Navigator". Zaraz, zaraz ... spytacie. Co to ma do naszego skromnego, choć rozrastającego się nieprzerwanie "światka" jakim są konsole? Posłuchajmy dalej: "Microsoftowi zależy nie tylko na własnej wygranej; chce także aby inni przegrywali. Na szczęście zarząd tej firmy jest zazwyczaj święcie przekonany, ze tematy, którymi Microsoft się nie zajmuje, nie są warte uwagi i pozwala innym zajmować się nimi bez przeszkód. Może więc zlekceważyć i przegapić coś ważnego. Jego arogancja jest niebezpieczna dla niego samego, skoro pozostałych określa pogardliwie jako "noise" (hałas). To akronim zbudowany z pierwszych liter: Netscape, Oracle, IBM, SUN oraz Everybody Else (wszyscy inni)." No i dochodzimy do sedna. Microsoft już się zajął "naszą" branżą. Zmierza rydwanem pod nasze TV jak to Andrzej określił. Podkupuje powolutku developerów. Podpisuje umowy z innymi. Sypie kasą na lewo i prawo. Jak myślicie, czy zawaha się kupić taką Segę gdy ta będzie w jeszcze większych tarapatach finansowych niż jest obecnie (oby nie była!)?. Na razie developerzy współpracują na zasadzie dobrowolnych umów i kierują się po prostu chęcią zysku, a co będzie jak Microsoft zacznie ich po prostu bezczelnie przejmować pod swoje skrzydła - kupując ich z całym ich dorobkiem? Wiem, że to straszna wizja ale nie jest ona wcale taka niemożliwa do zrealizowania.
Dodatkowo niezłego gwoździa wbija tutaj Nintendo mówiąc oficjalnie iż jak im z GCN "nie pyknie" - jak to mój kumpel Pienio zwykł mówić, to wycofują się z rynku hardware dla dużych konsol i robią to co Sega, czyli zajmują się tylko pisaniem gier. Wtedy na rynku pozostają dwaj gracze - Sony i Microsoft. Dreamcast niestety w momencie wjechania rydwanu Microsoftu na rynek bedzie juz w agonalnych drgawkach, a sama Sega jak wspomniał to Andrzej jest już "zaprzyjaźnionym" developerem M$. PSX w ogóle się nie liczy. No i co. Dalej wam tak wesoło? A pamiętacie jeszcze wcale nie tak dawny "wybryk" Sony, które stwierdziło, że nie chce aby na ich maszynkę powstawały gry 2D? He? No i co, byliście oburzeni? Bo ja tak. Na szczęście im przeszło. Wyobraźcie sobie teraz, że Microsoft, będąc sam niepodzielnym królem na rynku ze swoją konsolą wprowadza taki sam zakaz mając 75% developerów na własność, a reszta nie sprzeciwia się bo chce z czegoś żyć. I co pozostanie - "2D underground"? Wiem, że to są skrajności ale chcę żebyście ludzie trochę pomyśleli i potrafili sobie chociaż wyobrazić czym grozi wejście M$ na rynek. Cholera wie co tam Gatesowi i spółce strzeli do głowy. Mam nadzieję, że się mylę - naprawdę chcę aby maszyna M$ była porządnym rydwanem uczciwie konkurującym z PS2 i żeby dostarczała nam godziwej rozrywki w wolnych chwilach. Na razie się na to nie zanosi. Ostatni cytat z mądrej książki Pana Hołyńskiego (którą polecam wszystkim osobom nie zainteresowanym komputerami - nawet maniacy konsol znajdą tam coś dla siebie). Pan ten pracował ładnych parę lat dla Silicon Graphics Inc. i wspomina troszkę o tym, jak projektowali chip dla Nintendo 64, odsłania kulisy powstawania niektórych hitów kinowych - zresztś poczytajcie sami. No więc leci cytat: "Utarło się nawet powiedzonko: "Gdyby (w M$) produkowali samochody, postaraliby się, żeby jeździło tylko na benzynie dostarczanej przez Microsoft"." Coś w tym musi być nie uważacie?
Tymczasem mała prośba na koniec. Jeśli możecie i chcecie, to ogłoście mini konkursik na skrót "noise" dla firm związanych z konsolami a bedšcych ziarnkami (lub kamieniami) w maszynie M$. Liczę na odzew i odpowiedź z Waszej strony.
Serdecznie pozdrawiam

Stelmi

ON, ONA I KONSOLA

■ Wszystko zaczęło się w '99 gdy poznałam mojego chłopaka. Jedyne co pamiętam, zanim byliśmy razem to jego niekończące się opowieści o grach - akurat temat, który mnie naprawdę mało interesował.
Za każdym razem spotykał się ze swoimi kolegami (też maniacy) gadał przez prawie cały czas o jednym. Gry, gry i jeszcze raz gry - to był temat wodzący. Rafał nie zapominał oczywiście o mnie, żeby mnie przytulić, pocałować itp. Jednak ja zawsze czułam się daleko od jego opowieści o grach. Jego (dzisiaj już nasz) pokój obklejony był najróżniejszymi plakatami - m.in. cała seria Final Fantasy. Wtedy wkurzał mnie jego nałóg, ale wszystko się zmieniło. Im dłużej byliśmy razem, tym bardziej i mnie "to" wciągało. Wreszcie i ja mogłam się dołączyć do rozmów i nie czułam się zepchnięta na drugi plan. Chyba nigdy nie zapomnę jak wspólnie ucieszyliśmy się premierą Dreamcasta, a jeszcze bardziej tym, że Rafałowi udało się ściągnąć go z Japonii i byliśmy jednymi z pierwszych, którzy GO mieli. Uświadomiłam sobie, że jesteśmy oboje uzależnieni od naszego maleństwa - Dreamcasta. Już pierwszego dnia siedzieliśmy kilka godzin grając w Sonic'a. Był nawet moment, kiedy to Rafał się zanudzał bo ja nie mogłam się oderwać. Nigdy jednak nie zapomnieliśmy o różnych (hm...) równie przyjemnych czynnościach.
Chociaż was, facetów nie fascynują pewnie zbytnio te gry, ale ja pokochałem akurat Sonic'a i Crazy Taxi (bo przynajmniej w tych jestem naprawdę dobra), Rafał woli bijatyki, walki itd.
Uważam, że Rafał jest dumny ze mnie, cieszy go fakt, że znaleźliśmy kolejne "coś" co nas łączy.
Osobiście uważam, że kobietki powinny być bardziej wyrozumiałe dla swoich facetów. Oni tak jak i my mają swoje zainteresowania i potrzeby. Np. my mamy potrzebę kupienia sobie nowej spódniczki, bluzki czy nowych cieni do powiek, a oni chcą w tym czasie pograć.
25 kwietnia będą już 2 lata jak jesteśmy z Rafałem razem, więc życzę Ci misiu żebyśmy byli zawsze razem i zdobyli w końcu PlayStation 2.

Agnieszka z Warszawy

No i proszę. Pierwszy list ze zdjęciem grającej wybranki. I to jakiej!
Tobie dziękujemy Agnieszko, a Rafałowi - możemy tylko pozazdrościć. Czy możecie wyobrazić sobie coś bardziej przyjemnego niż łączenie dorastania uczuciowego oraz growego. Do Agnieszki i Rafała leci niespodzianka...
No dobra, dziewczyny. Przyczółek został zdobyty. Ośmielone odwagą Agnieszki chwytajcie za pióra, ołówki, flamastry czy klawiatury i przelewajcie na kartki swoje wrażenia, doświadczenia i ślijcie je do nas. A ja czekam żeby teraz taka historyjka pojawiła się w jakimś fachowym piśmie kobiecym, w kąciku „Napisz do Kasi" czy „Zapytaj Hanię". I nagle, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, milion polskich kobiet zrozumie, że gry są fajne. I powie swoim koleżankom, a te następnym i w ogóle będzie super.

DAMSKIE SPRAWY

■ Co do wcielania się w kobiety w grach komputerowych. Ja nie wyobrażam sobie grania tymi osiłkami cierpiącymi na przerost mięśni (i skurcz mózgu). Kobitki to jest to! Zauważyłem też ostatnio, że jakoś nie jara mnie podziwianie kobiecych kształtów na ekranie telewizora i skupiam się na roz(g)rywce (już słyszę wasze komentarze, grr...). Sprytnie się zasłoniłeś. Teraz to mi nawet nie wypada zasugerować czegoś na temat rodzaju samotnych zabaw, jakim oddawać może się młody, dorastający mężczyzna.

A gry? Jill i Claire były zajefajne. Uwielbiam też Sonyę i Milleenę z MK (ale jeszcze w 2D), w VF najfajniej grało mi się Sarah, a w TEKKENIE Niną i Julią, a w SF - Chun-Li (ale w tych starych, bo nowe są do d...). Poza tym dosłownie ryczałem podczas scenki w Silent Hill, gdy umierała Lisa (muzyka była rozbrajająca), podobnie było z RE2 i Adą (chociaż ta pani sobie na to zasłużyła).

Ponieważ rubryka z tego miesiąca upływa nam w damskiej atmosferze, spróbujmy nawiązać kontakt z tą kobiecą osobą drzemiącą w każdej z nas. I ja też nie wstydzę się łez wylanych swego czasu przy okazji FFVII...

Szlag mnie trafiał także w MK4 gdy w zakończeniu Jaxa i Kano ginie Sonya (grr... zresztą Kitana też była martwa - why, why why?). Baaardzo polubiłem też Cybil z Silent Hill i też wylałem parę łezek, gdy "to coś" wbiło się na nią i zmieniło w zombiaka. No dobra. Kończę przynudzać. Jeszcze jedno mnie martwi. Strasznie lubiłem oglądać "Fiorellę" i jak się skończyła to się zatamałem... ale "Cud miłości" i "Zbuntowany Anioł" są beznadziejne.
Pozdrowionka.

Rafcio ze Szteklinka

Trudno się z tobą nie zgodzić. Na szczęście na „Romantice" jest parę fachowych seriali. Chyba ze trzy, a lecą przez dwanaście godzin dziennie. Może wydawać się wam, że trochę mnie pogięło, ale myślę, że są nawet lepsze niż „Moda na Skuces".
Z tego co się zdążyłem zorientować pod wpływem wnikliwej obserwacji programu „Rower Błażeja", w każdej poważnej dyskusji należy zaprezentować punkt widzenia z jednej strony, z drugiej, potem kogoś neutralnego, a na końcu zapytać o zdanie fachowca. Po wysłuchaniu tego ostatniego na karteczce z napisem „Tematy", przy odpowiedniej pozycji stawiamy fajkę i sprawa załatwiona. Najpierw była więc opinia Rafcia, który rzucił głos na korzyść pań w grach.

■ W sprawie lasek w grach, ogólnie fajnie że są bo jest na czym oko zawiesić:).W mordobiciach najbardziej niepotrzebną laską jest Xiaoyu przez ten dziwny japoński styl, o którym pisał Banan. Natomiast serii DOA bez lasek nie można sobie wyobrazić. Btw. moja koleżanka za dawnych czasów, kiedy panowały takie gry jak chodzone mordobitki grała tylko laskami, a więc takie postacie są dla kogoś potrzebne.

Lewik

Nie da się ukryć, że obecność tych przemiłych pań znacznie wpłynęła na wizerunek serii gier DOA. Czytelnik posługujący się dla zmyłki ksywą Lewik prezentuje pogląd centralny.

■ A myślałem, że jestem sam taki. Chodzi mi o kobiety w grach, a konkretnie w fighterach. Bardzo lubię ten gatunek ale nie cierpię w nim bab. Po prostu psują całą zabawę. Nie mogę patrzeć jak facet walczy z babą, z taką małą babą, która to coś tam piszczy rzucając czary, a w dodatku bierze naszego pakera i rzuca nim jak piłką tu i tam... Wiem, fightery nie tylko są dla chłopców ale mordobicie to męska sprawa... Tak, w Finalu muszą być, ale nie tu...
Tu są tą kulejącą nogą mordobić. Nie będę już narzekał bo i tak nic nie zmienię w tej sprawie. Baby są w fighterach i będzie ich jeszcze więcej. Chora moda i tyle. Idę rozszarpać kogoś w klatce...
W UFC oczywiście.

Master Ken

No i tu ostatni punkt widzenia. Korzystając z nadarzającej się okazji, wypowiem się na ten temat sam. Albo inaczej - wiecie, rozumiecie to jest tak, że jeden coś lubi, a drugi nie. I wobec tego właśnie przedstawiliśmy opinie takie i inne. Udowadniając to co i tak wszyscy wiedzieliśmy, ale tak to już bywa z tym dziennikarskim fachem.

SZTANGĄ W TRICEPS

■ Piszę do was w jednej malej kwestii nie związanej bezpośrednio z grami. Otóż Pan Adrian Chmielarz w jednym z wydań "Gawędy po Fajce", nieświadomie wcale wkroczył na szerokie wody kulturystycznego fachu, ośmieszył się, a przez to sprowadził na siebie gniew pewnego pakera z Łodzi, którego przy tej okazji serdecznie pozdrawiam. Otóż ten kulturysta, gwoli sprostowania, wyjawił nam kilka tajników "przerzucania żelastwa", co by Pana Chmielarza poinstruować jak Ten ma swoje masywne ramiona rozbudować. I jak się okazało nie ustrzegł się kilku błędów. Po pierwsze, istotnie pompkami bicepsa nie "rozdymasz", ale i nie napompujesz "wszystkich innych mięśni tułowia i ramion". W łapce będzie chodził triceps, natomiast z tułowia pracować będą przede wszystkim części mięśni piersiowych (wewnętrzne lub zewnętrzne, w zależności od tego jaki uchwyt zastosujesz - tak jak w wyciskaniu) i mięśnie naramienne (przedni akton). Można też włączyć do pracy najszersze grzbietu, ale to wymaga dobrego opanowania ruchu w dolnej fazie jego wykonywania jak i wyjątkowej zdolności panowania nad swoim ciałem. Po drugie nie sugeruj proszę Panu Adrianowi "robienie" bicepsa podnoszeniem ramion ze sztanga, bo sobie biedak naramienne rozbuduje, a witki nawet nie ruszy. Ćwiczenie, o którym zapewne myślałeś nazywa się unoszenie PRZEDRAMION ze sztanga trzymana podchwytem i istotnie jest najlepszym na rozbudowę dwugłowego ramienia. Może się po prostu czepiam, ale jak porządnie wytłumaczyć, to porządnie! Pozdrawiam całą redakcję NEO+, czytelników i Pietię z Łodzi.

Wołosz z Piły

A tutaj liścik od pana dla tych z was, którzy nie dali rady zbliżyć się do swego kobiecego ja. Tym samym jednak zamykamy temat machania sztangą i robienia pompek bo aż człowieka akton boli. Osobom zainteresowanym tematem polecam lekturę najnowszego „Produktu", a konkretnie Wilq-a.

BANANOWA AGENCJA INFORMACYJNA

■ Muszę przyznać Banan, że jesteś najlepiej poinformowanym facetem o grach w Polsce. Niektóre gazety nie podały jeszcze żadnych informacji odnośnie megaprodukcji Square jaką niewątpliwie będzie FFXI, a ty już potwierdziłeś wydanie nie tylko FFXI, ale i FFXII jak i FFXIII na PS2. Dobrze, ze mówi się o grafice w wysokiej rozdzielczości, bo FFXIII w low-resie bym nie przeżył.

Nie śpi ktoś, aby spać mógł ktoś.

PROBLEM ISS'A

■ Patrzę na tę manię ISS'a i trochę się temu dziwię. Po jaką cholerę zapisywać tony statystyk, porównań i wniosków skoro są one mało przydatne. Co z tego, że jakiś player ma 8 dobrych skillów, a ktoś odkrył, że 9 tez ma niezły, skoro są goście, którzy mając tamtych 8 badziewnych, ale akurat ten 9 jest wspaniały. W praktyce chodzi mi o to, że ktoś pisze, że Carlos jest taki dobry w podaniach, dryblingu i strzałach, a ostatnio odkrył, że jego wytrzymałość też jest niezła. I co z tego? Jeśli chce mieć gościa z dobrą wytrzymałością i po problemie. A że gorzej strzela? Przecież może podać! A że gorzej bramki strzela? Przecież może podać!
Cała ta magia ISS'a przechodzi mi koło nosa. Kumple tłuką to całe noce (zamiast UT - skandal), a przecież i tak to jest tak samo jak z Wordem. Wszystkiego nigdy nie odkryjesz. Bo i po co? Potrzebna jest pewna wiedza, a i owszem, ale po co zgłębiać wszystko? Grałem we wszystkie ISS'y (na PS2 też) i najlepiej grało mi się w Evolution 1. Ale bez przesady, strzelić tam gola trudno, i radochę sprawia, ale żeby rozpracowywać to na miliardy sposobów? Przyznam, że jestem maniakiem GT. Gry znam na wylot, lecz GT nie jest tak rozbudowane jak ostatnie ISS'y.
Tam do osiągnięcia czegoś jest kilka dróg co wydaje mi się po części lepszym skodowaniem gry. Gra w ISS'a zależy też od szczęścia (znajomi mówią o lekkich niedopracowaniach gry) akcja raz wyjdzie, a raz nie choć ty nie zawiniłeś.
Wiem, że powiecie, że to jak w rzeczywistości, ale dla mnie wcale nie. Poprzez drobne niedopracowanie ta gra wydaje się multiwymiarową.
W ogóle cała ta akcja z ISS Party jest strasznie komercyjna. Wygląda to tak jakbyście podłapali, że w innych gazetach takie kąciki cieszą się zainteresowaniem i puścili w obieg. Czemu to nie powstało rok temu? A jako, że GT, SF czy cokolwiek nie ma takiego potencjału nakręcającego sprzedaż to nie będzie pewnie ich kącików. Zgadłem?

Darek z Wieliczki

Zastanawiałem się trochę nad tym listem i nie do końca go rozumiem. Myślałem, że może inni czytelnicy skumają z niego więcej. Szczególnie, że mam przeczucie, iż Darek chciał przekazać mi coś ważnego. Szkoda tylko, że nie bardzo wiem co. Odnieść mogę się jednak do ostatniej części listu. Kącik ISS'a pojawił się nie na siłę, ale z tego powodu, że bardzo lubimy tę grę i gramy w nią dosyć często. A nie ma zbyt wielu innych gier, do których mielibyśmy czas wracać. Zaś co do kącików w ogóle - to Squareware było u nas od samego początku, więc tematyka robienia „kącików" nie jest nam obca. Powiedziałbym nawet, że Kombat Korner Gulasha w SS'ie należał do prekursorów tego rodzaju działów na rynku polskich pism o grach...

EKIERA JEDZIE DO AUSTRII

■ Eya. Wróciłem właśnie z Austrii, gdzie widziałem DC za niecałe 400 pln. Szok, zwłaszcza, że ja swojego wziąłem na raty i razem z odsetkami wyszło mi ok. 1500 peelenow, a 400 to była pierwsza wpłata. W takich chwilach robi się człowiekowi nadspodziewanie smutno.

No raczej.

Do Austrii pojechałem z 3 kumplami głównie po to, aby pograć na DC. Po dojechaniu do Austrii ze zrozumiałych względów chcieliśmy go podłączyć (mieliśmy czincze i kabelek tv). Telewizor niestety czinczy nie posiadał. Po podłączeniu kabelka tv chcieliśmy owy telewizor dostroić. Po opukaniu całego telewizora nie znaleźliśmy żadnej klapki, ani tym bardziej żadnego ukrytego przycisku do strojenia. Na pilocie również nic nie było. Lekko poddenerwowani zaczęliśmy łazić z DeCekiem po pokojach. Po obejściu 30 okazało się, że na jednym jest "prawie dobrze" tzn. czasem coś widać. Po 3 dniach grania w tysiąca pojechaliśmy do miasteczka i zakupiliśmy przejściówkę na euro. Podczas owego wyjazdu serdecznie znienawidziłem Virtua Tennis (jak ktoś przegrywał to zaczynały się takie chamskie najazdy, że raz byłem bliski pójścia po siekierę, a jestem człowiekiem z natury spokojnym). Później zaczęliśmy grać w R6:Rouge Spear - genialna sprawa. Braliśmy samych snajperów i graliśmy na otwartych planszach. Szybko wyszedł jednak bezsens takiej zabawy, gdyż lookaniu na ekran wrogów nie było końca. Jeden koleś jak tylko dostrzegł się na czyimś celowniku, to zaczynał biegać w kółko krzycząc: "nie nie nie nie nie nie...", dopóki nie zniknął komuś z celownika. Zbudowaliśmy więc takie coś jak kolesie z time2die, tylko dużo bardziej prowizorycznie (jak koleś wywoła zdjęcia to wam to prześlemy) z użyciem głośników, planszy do Scrabble'a i Bóg wie czego jeszcze. Wtedy dopiero zaczęła się gra i sytuacjom typu "podwójne zlecenie", czy "musiałeś mnie zabić, jak ja do niego celowałem" nie było końca. Naprawdę polecam - cudna giera.
Myślisz, ze Bill zabezpieczy IXI-Boxa przed piratami jakoś skutecznie (oprócz DVD, choć gdzieś czytałem o pojawiających się nagrywarkach), czy da sobie spokój? Na PS2 niedługo wszystko zacznie wychodzić na DVD i niektórzy w Kraju Kwitnącego Dresu mogą się mocno zdziwić. Dlatego uważam, że DC utrzyma się w naszym kraju jeszcze długo, a jak będą tanie piraty na DVD to się pomyśli (ja natenczas sobie PS2 lub Xboxa sprezentuję). I tym optymistycznym akcentem kończę kolejny list o niczym.

ekiera

Nie wiem dlaczego, ale po prostu nie jestem w stanie opanować się przed opublikowaniem listów pisanych przez Ekierę. Ale myślałem, że może chcielibyście poczytać sobie o innych graczach. Szczególnie, że pan Ekiera dosyć fajnie pisze.

ZARADNI

■ Powodem napisania tego listu stał się tekst Slide Jokera z majowego F.A.Q. Otóż mnie przytrafiła się podobna historia - ale od początku. Jestem ogromnym fanem Metal Gear Solid'a. Wcześniej, kiedy posiadałem jeszcze PSX'a, ukończyłem w/w grę kilkadziesiąt razy, na wszystkie możliwe sposoby. Potem sprzedałem wysłużoną już PlayStation i zakupiłem Dreamcast'a. Miesiąc po tym wydarzeniu przyszło olśnienie. Ujrzałem zapowiedź drugiej części mojej ulubionej pozycji. Wtedy wiedziałem już, że muszę ją mieć za wszelką cenę, jednak dopiero po przeczytaniu megazapowiedzi spłodzonej przez Gulasha (za co Mu serdeczne dzięki) ogarnął mnie istny szał. Chciałem posiąść PS2 i demo MGS2! Pierwsze pytanie jakie cisnęło się na usta brzmiało: "Skąd wziąć kasę na PS2 i ZOE (z wymarzonym demem)". Na pierwszy ogień poszedł DC za 600zł, potem telefon komórkowy za 200zł, mam okazje kupić 2-miesięczne PlayStation 2 za 1400 zł. Potrzebuję więc jeszcze 600zł. Pożyczka nie wchodzi w grę. Wykombinowałem więc aby zatrudnić się gdzieś na lato. Chyba będzie to jakieś durne zbieranie owoców albo praca na budowie. Tak czy siak mam nadzieję, że pod koniec wakacji zdobędę upragniony duet. Wiedz jednak, że sam okres oczekiwania jest, dla mnie, równie przyjemny jak samo spełnienie i to właśnie pomaga mi przetrwać okres "growej wegetacji", w którym właśnie się znalazłem.

Solid_Snake

P.S. Pozdrowiena dla Slide Jokera, facet wpadnij jeszcze kiedyś na Polchata!!

No, no, no... Chęć zdobycia konsoli budzi w was bardzo pozytywne instynkty. Proszę bardzo ilu z naszych czytelników odkrywa w sobie smykałkę biznesmena. I tak trzymać.

SNES'E NE VRATI

■ Nie wiem co mam pisać (czyt. ściemniać) więc walę prosto z mostu. Nie jestem stałym czytelnikiem waszego pisma (chociaż czytam jego każdy numer bo kumpel kupuje), ale mam dla was wspaniałą propozycję - stwórzcie dział poświęcony najwspanialszej, najcudowniejszej, najładniejszej... i w ogóle konsoli znaczy się o SNESie. Wystarczy tylko jedna strona (na początek), jeśli nie macie recenzentów do gier to ja jestem chętny (mogę to robić nawet społecznie byle by tylko ten dział pojawił się na łamach waszego pisma). Mam nadzieję, że grałeś kiedyś w Chrono Trigger'a - jest to najcudowniejszy rpg (i w ogóle gra), w jakiego grałem. Czy nie byłoby miło ujrzeć jego recenzję na łamach waszego pisma? A są jeszcze FF4-6, Mario (rpg), R-Type i inne. Pomyśl o tym.

Nisain

Obawiam się, że na razie idea takiego kącika musi paść. Czytelnicy nie wyrażają prawie żądnego zainteresowania tematem SNES'a.

NOWE SPOJRZENIE

■ Przedstawiam ocenę kształtów modeli trzech generacji konsol. Parametry do oceny pozostawiam komu innemu. Oglądałem screeny skupiając się na kompozycji. Niektóre są bardzo wyrafinowane. Ale po kolei.
1). Na tapecie najpierw model Xbox. Szczerze mówiąc, uważam - kiepski. Bill Gates jest mocno osadzony w realiach swojej ojczyzny. Uważa wszystko za super, poczynając od flagi, najsłynniejszych hamburgerów, pepsi coli, Hollywood i różnych głupot w stylu Rambo. Dlatego motyw "X" kojarzy się z naśladowaniem filmu "Z Archiwum X". Żółto-zielony, transparentne "Oczko" jest banalne. Przypomina stwory - żelki lub postacie UFO. Teraz jeszcze oprawa sterownika. Coś dziwnego! Przecież Dreamcast był pierwszy. Czyżby kradzież pomysłu?
2. GameCube to najładniejsza kostka. Jakie to proste. Klocki w niezwykłych, świeżych kolorach. Na całym świecie szokuje ta niespodzianka. Ludzie wypatrują tych dziwnych abstrakcyjnych kostek. Picasso kompozycji. Różne kolory, słodkie jak cukierki. Acha - różowa kostka jest najseksowniejsza. Kontroler tradycyjny - nawiązujący do kontrolera Pegazusa.
3. Firma mówi sama za siebie. Wiadomo - Sony to jest to. PS2 ma kształt prostokąta prawie płaskiego. Ostre zakończenie (kanciaste jak brak anty-aliasingu). Spalone jak smoła, przywodzi na myśl zapach palonej gumy, opony. PS2 stanowi niejako uzupełnienie serwisu: telewizor, magnetowid, wieżą hi-fi... Ciekawe połączenie spalonej czerni z tajemniczym, głębokim niebieskawym fioletem... Ciekawe jakie jeszcze firmy zaczną nowe generacje konsol? Jak będą wyglądały te modele?
Myślę, że może zaskoczą nas kształtami walca, piramidy, gruszki a nawet talerza.

Marek ze Szczecina

Marek urodził się niesłyszący. Zaciekawił mnie sposób w jaki postanowił ocenić obecne, lub wchodzące na rynek konsole. Tym bardziej, że do tej pory koncentrowaliśmy się niemal tylko na parametrach technicznych konsol.

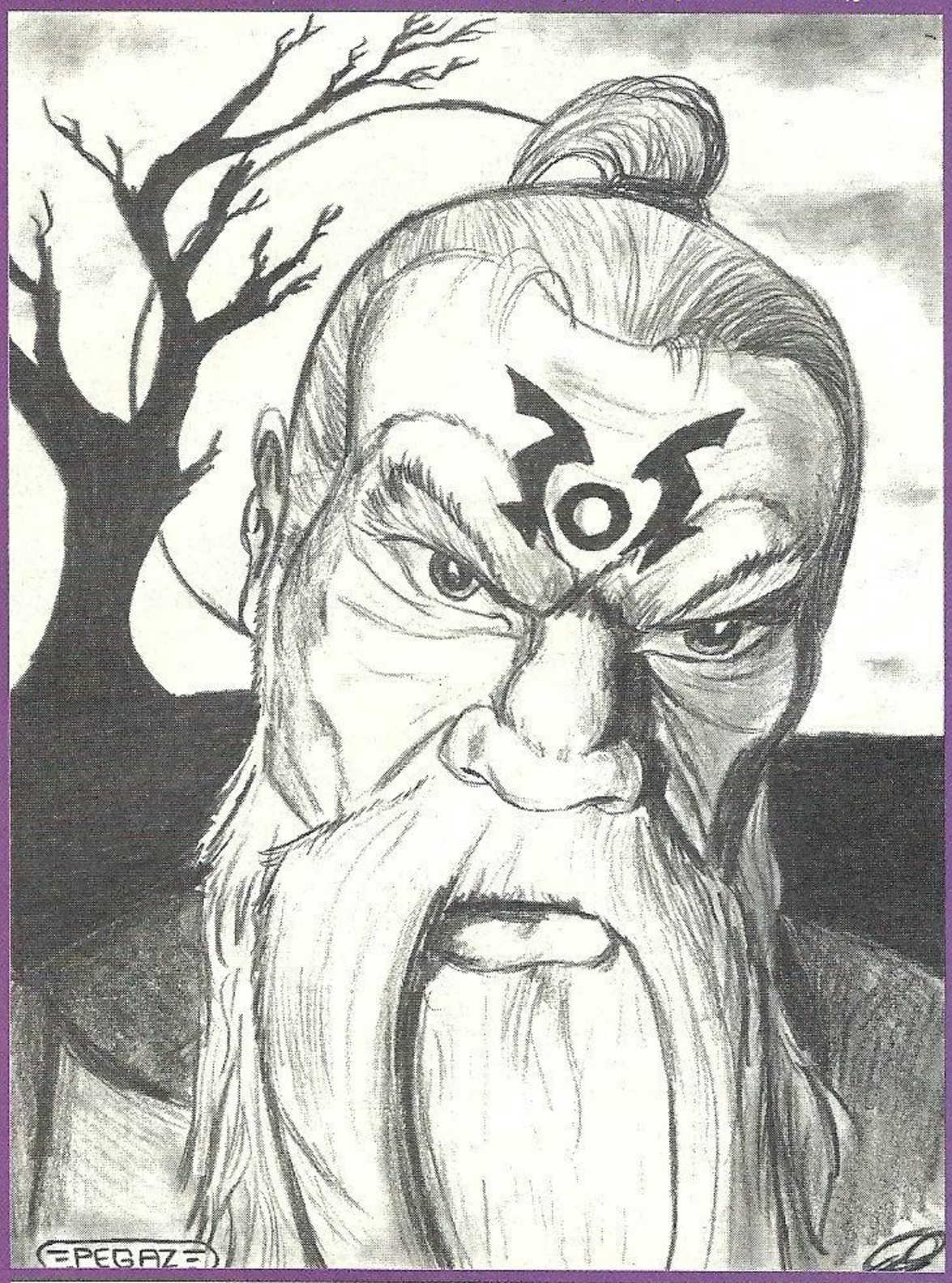
U-W-A-G-A!

W sprawie nagród konkursowych prosimy o kontakt następujących czytelników: Gniewek Pełtak, Lech Walicki, Grzegorz Urbać, Marcin Ożóg, Filip Kutkowski, Kamil Kruczek i Przemek Markowiak. Prosimy o telefon pod numer (022) 654-15-32 i nagranie swojego adresu na sekretarkę - sprawa dotyczy wysyłki nagród wygranych w naszych konkursach.

Galeria NEO PLUS

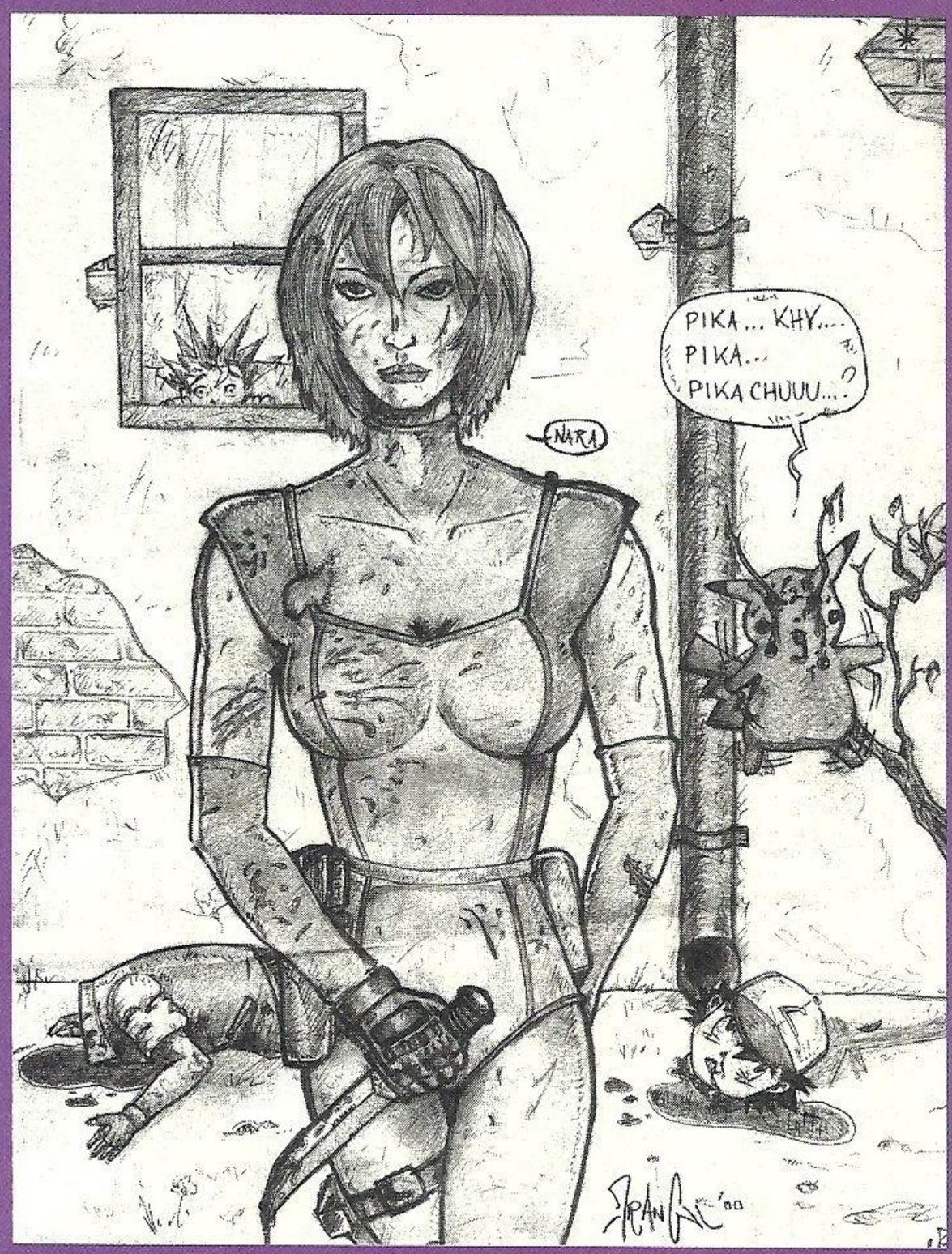
Cześć!
W tym miesiącu przyszło do nas niewiele prac. Chyba zmęczyliście się po konkursie Spyro, a może ocieplenie klimatu wpłynęło na was rozleniwiająco? Nic to. Oto, co wybrałem do obejrzenia i do zobaczenia na czerwiec. Pa.

Patryk Pieściński - łał, Master z Soul Calibura wygląda po prostu rewelacyjnie!



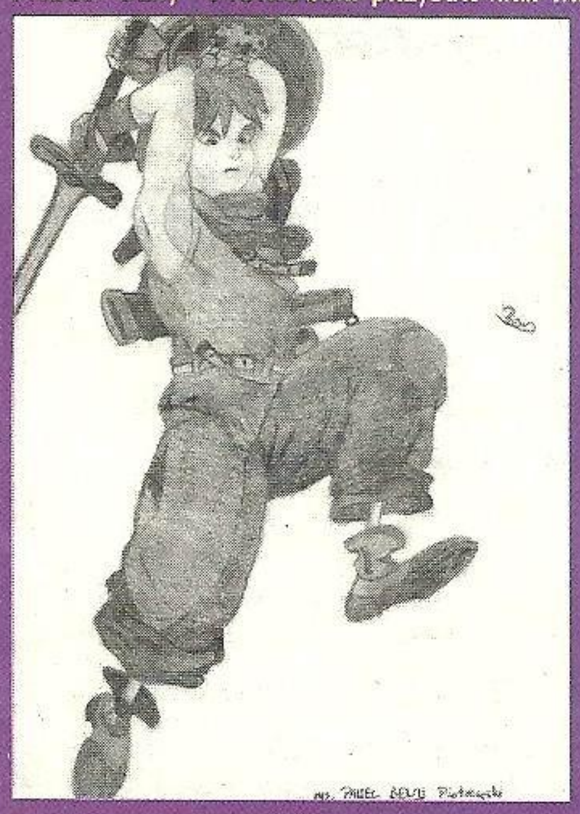
Joanna Seweryn - postacie kolorowane kredkami zawsze fajne wyglądają

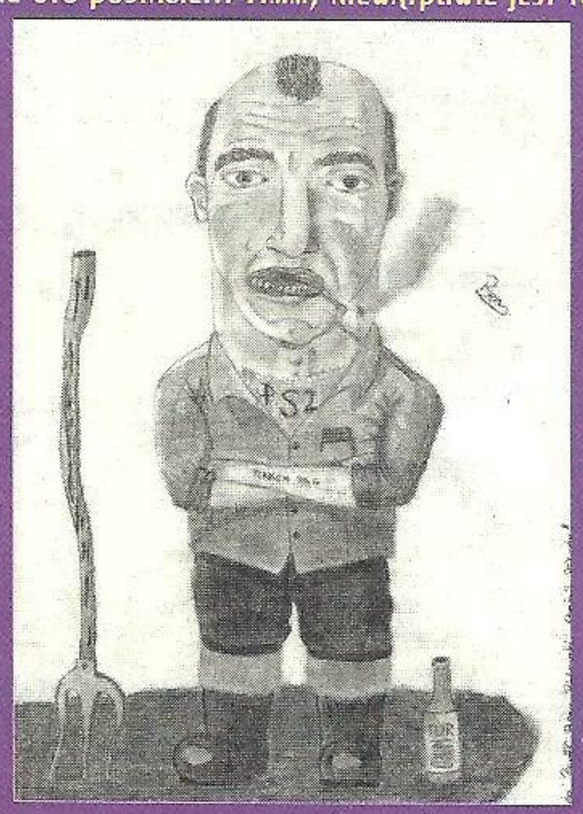
Kat Franc - ukrywający się pod tym pseudonimem młodzieniec wyraził swoje uczucia

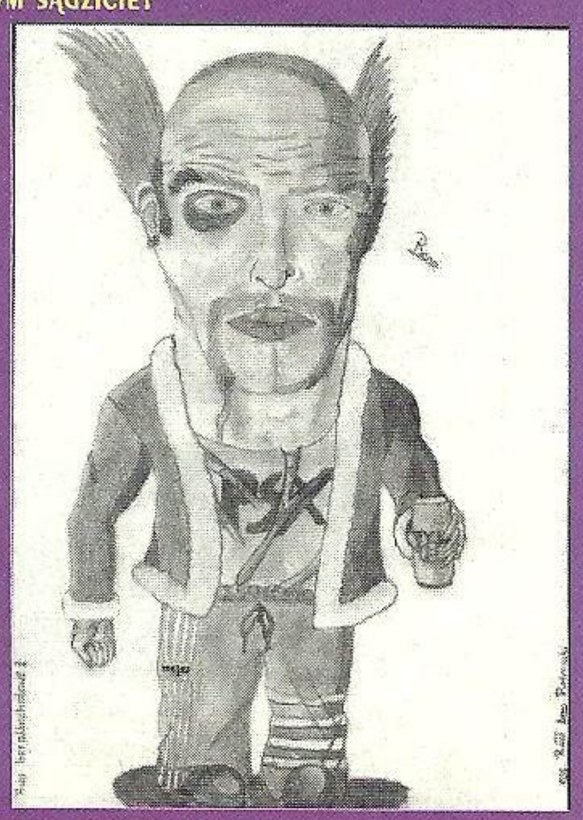


Ku czci Kamilowi! Jego obrazki rysowane węglem. Miał 15 lat, świetnie grał w Tekkena i kochał gry. Nigdy o tobie nie zapomimy - Mateusz, Sebastian, Agnieszka, Struna i Przyjaciele.

Paweł "beny" Piotrowski przysłał nam takie oto postacie... Hmm, niewątpliwie jest to ciekawe studium ludzkich twarzy... Co o tym sądzicie?







BLEEM! for Dreamcast - GT2

Po miesiącach spekulacji i oczekiwania BLEEMCAST trafił wreszcie do sprzedaży. Niewiele jednak zostało z zapowiedzi firmy. Po zmianie strategii, zamiast kilku zestawów uruchamiających na DC po 100 gier z PlayStation pojawi się dosłownie kilka emulatorów, a każdy z nich do innej gry. Na razie pojawił się pierwszy emulator, który służy tylko i wyłącznie do uruchamiania GRAN TURISMO 2. W zamian za to jego niewątpliwą zaletą jest cena - około 5 dolarów.

Zapakowaną w tekturowe pudełko płytkę wkładamy do Dreamcasta i uruchamiamy konsolę. Pojawia się ekran tytułowy i sugestia dotycząca zmiany płytki. Tutaj też można podejrzeć konfigurację przycisków oraz instrukcję dotyczącą zapisywania stanów gry (okazuje się, że trzeba mieć czystą kartę pamięci). Przekładamy płytkę na GT2 i... Łał...

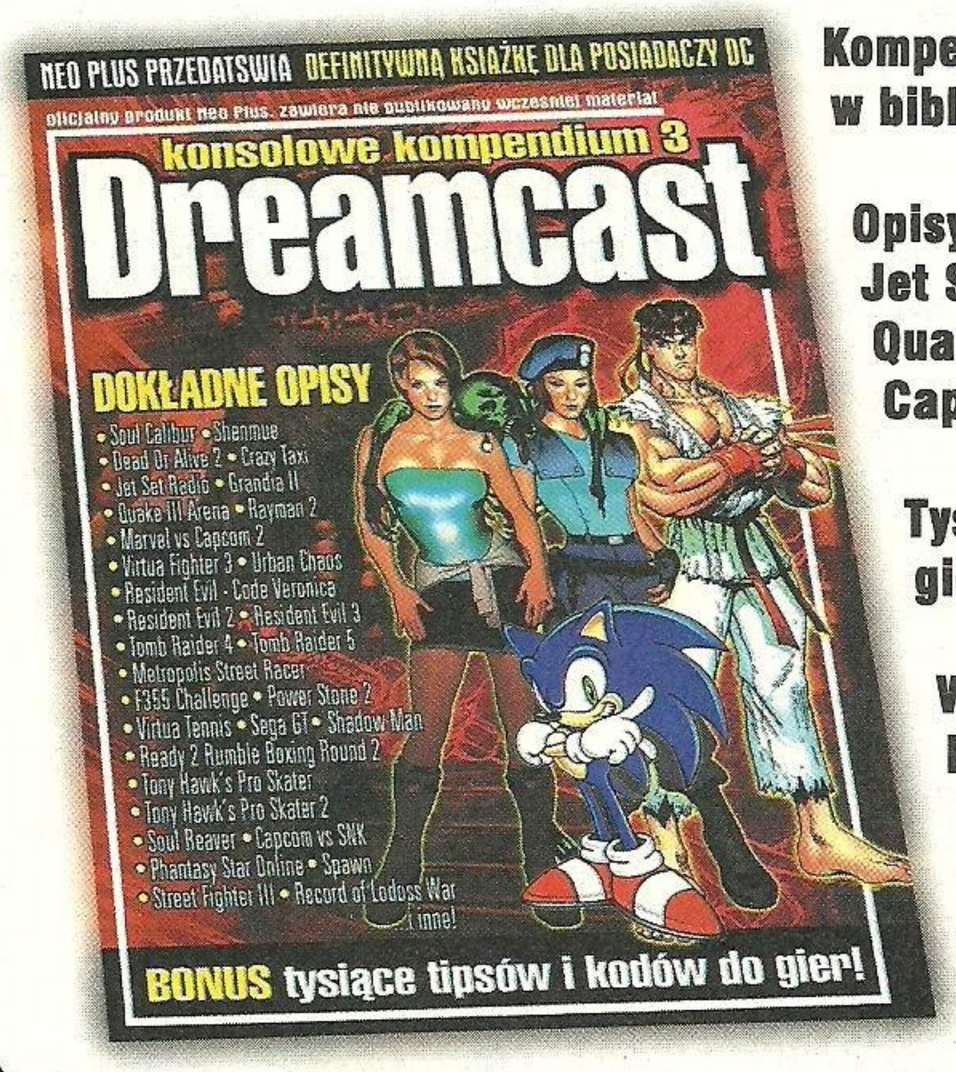
Już sam fakt, że Sonowskie GT2 można odpalić na DC daje dużo do myślenia. Daje też powody do satysfakcji dla użytkowników tej konsoli. Jakość emulacji jest wręcz wstrząsająca. GRAN TURISMO 2 dopalone przez Dreamcasta wygląda dużo lepiej niż na PlayStation, i - co ciekawe - lepiej niż GT2 na PlayStation 2. Rozmyte tekstury, obiekty przeniesione w wysoką rozdzielczość i anty-aliasing (wygładzanie krawędzi) dają tej grze odświeżony, choć nie nowoczesny wygląd. W dalszym ciągu widać, że gra pisana była na słabszy sprzęt, choć na DC zachowuje się nienagannie. Emulator został naprawdę dopieszczony. Muzyka, dźwięk, filmy i cała reszta spisują się nienagannie.

Ogólnie, jak na swoją cenę 5 dolarów Bleemcast GT2 jest udanym produktem - naturalnie trzeba jeszcze kupić (bądź pożyczyć od kumpla) grę. Naszego Bleemcasta kupiliśmy w USA - jeśli macie na niego chrapkę poproście swój zaprzyjaźniony sklep, by sprowadził go dla was. Szkoda, że firma straciła tyle czasu i kasy na zabezpieczanie swojego produktu przed kopiowaniem i batalie w sądzie z Sony. Można było te środki spożytkować na dopracowanie Bleemcasta - a tak mamy na razie tylko GT2. Ale na stronie firmowej autorów - www.bleemcast.com - można zobaczyć pierwsze obrazki z dopalonego przez DC FINAL FANTASY IX, do którego wkrótce pojawi się osobny Bleemcast. Co dalej? Przekonamy się niebawem...

Po odpaleniu płytki widzimy taki oto ekran. Możemy też obejrzeć konfigurację przycisków.

Oto jest - GT2 na DC w hajresie, z wygładzonymi teksturami.

NIEZBĘDNIK KAŻDEGO FANA DREAMCASTA



Kompendium 3 DC to ponad 40 opisów do największych hitów w bibliotece Dreamcasta!

Opisy, których nie znajdziecie nigdzie indziej: Soul Calibur, Jet Set Radio, Dead Or Alive 2, Sega GT, Virtua Fighter 3, Quake III Arena, Metropolis Street Racer, Marvel vs Capcom 2 i wiele innych!

Tysiące kodów i tipsów do niemal wszystkich dostępnych gier na Dreamcasta!

Wyciśnij wszystko ze swoich ulubionych gier: Shenmue, Resident Evil: Code Veronica, Virtua Tennis i masy innych pozycji!

UWAGA - PREZENTY! ZAMÓW JUŻ DZIŚ!

Przy wysyłce każdej zamówionej książki wrzucamy wylosowany prezent: Produkt, Neo Plus Video lub nawet WEB Browser na DC!

real-istyczne symulatory w real-lnych cenach

RADICA:

JESTEŚ KAPITANEM OKRĘTU WOJENNEGO!

59,95 zł

SYMULATOR MYŚLIWCA

system sterowania wychyłami gry

49,95 zł

SYMULATOR WĘDKI

39,95 zł

Virtual RACING

Odpal swoją maszynę!

Wibrująca kierownica sprawia wrażenie naturalizmu!

69,95 zł

Słyszesz wszystko, nawet tam gdzie Cię nie ma!

59,95 zł

Możesz podsłuchiwać na odległość
Zasięg 23 metry

Szukaj w sieci sklepów real-

DC-UK: 5/10

DC-UK: 6/10

DC-UK: 7/10

DC-UK: 9/10

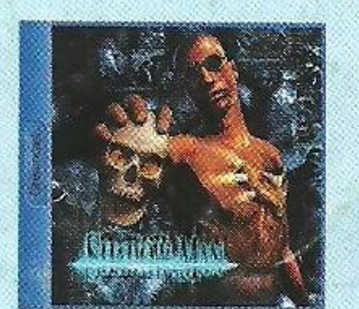
DC-UK: 8/10

DC-UK: 9/10

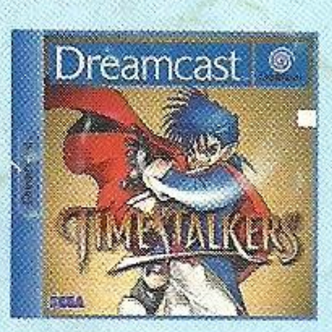
DC-UK: 9/10

DC-UK: 6/10

DC-UK: 9/10



DC-UK: 9/10



DC-UK: 5/10

DC-UK: 9/10

DC-UK: 6/10

DC-UK: 5/10

DC-UK: 9/10

DC-UK: 6/10

DC-UK: 7/10

DC-UK: 8/10

DC-UK: 8/10

DC-UK: 7/10

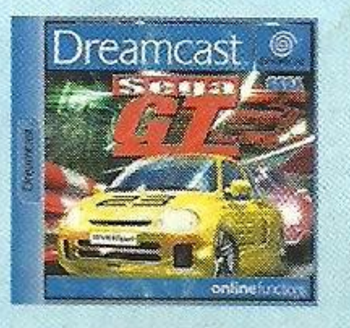
DC-UK: 7/10

TO

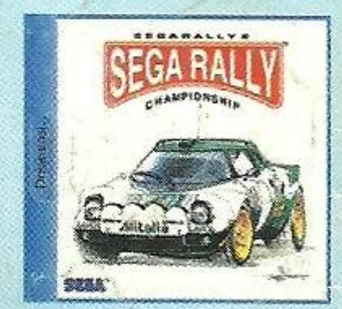
DC-UK: 10/10

DC-UK: 10/10

DC-UK: 10/10

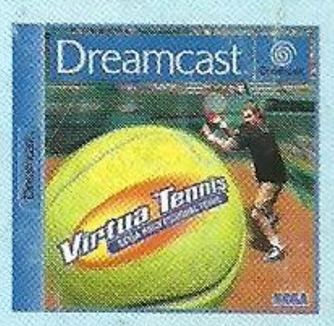


DC-UK: 7/10



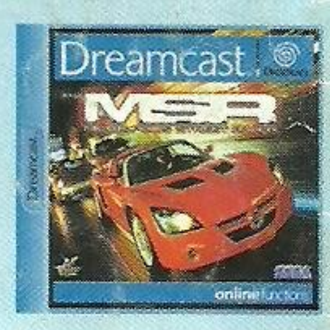
DC-UK: 7/10

NIE JAJA



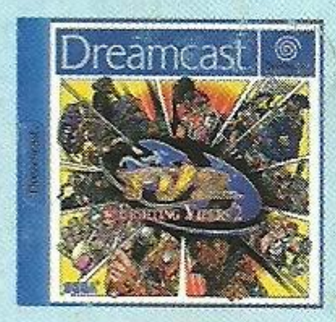
DC-UK: 9/10

DC-UK: 8/10



DC-UK: 10/10

69,-



DC-UK: 7/10

DC-UK: 9/10

DC-UK: 8/10

DC-UK: 9/10

GRAMY DALEJ

DC-UK: 8/10

Dreamcast

39 % oferty gier to Mega Hity i Hity: oceny od 8-10/10
42 % oferty to tytuły Bardzo Dobre i Dobre: oceny od 6-7/10
11 % oferty to gry przeciętne: oceny 5/10
9 % gier to pomyłka przy pracy: oceny 3-4/10
* dane na bazie DC-UK Magazine, liczba gier w teście153.

www.dreamcast.pl

Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. /055/ 2 363 363
fax: /055/ 2 363 366

Lanser.net

www.lanser.net